

1

IL REGNO DELL'OMBRA

IAN E CLIVE BAILEY



oltre
l'incubo



librogame®

IL REGNO DELL'OMBRA

CLIVE E IAN BAILEY

illustrato da Jonathan Heap
tradotto da Luisella Brugiapaglia



Prima ristampa giugno 1989

ISBN 88-7068-191-2

Titolo originale: «Forbidden Gateway-Where the Shadows Stalk».

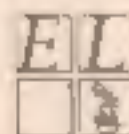
Prima edizione 1985: Methuen Children's Books Ltd, London.

© 1985, Clive e Ian Bailey per il testo.

© 1985, Jonathan Heap per le illustrazioni.

© 1987, Edizioni E. L. per la presente edizione.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.



Edizioni E. Elle

24135 Trieste via San Francesco 62 Telefoni 040-77 33 76 Telex 460628

Il Regno dell'Ombra è un'avventura che ti trascina, nei panni di un investigatore, in una lotta psicologica contro le forze che stanno in agguato al di là della ragione e della scienza. Questo libro ti offre la possibilità di influire sul corso degli avvenimenti per mezzo di due dadi (2D), una matita, una gomma e un foglio di carta per prendere appunti e disegnare le mappe che ti fossero necessarie. Più avanti troverai una pagina con un Registro Personale, del quale ti servirai per controllare momento per momento il tuo stato di salute fisica e mentale e per annotare le variazioni che si verificassero nel tuo equipaggiamento durante l'avventura.

Prima di affrontare la lotta devi creare, secondo le regole che riportiamo di seguito, un personaggio dotato di qualità e caratteristiche particolari.

Come creare il tuo personaggio.

Dal momento che vuoi fare l'investigatore nel Regno dell'Ombra devi essere dotato di determinate qualità: per stabilirle ti servirai di un dado (1D), ricordandoti poi di segnarle sul Registro Personale.

Forza. Indica il grado della tua potenza fisica. Getta un dado e aggiungi 3 al numero uscito. Segna il risultato nella casella «Forza» del Registro Personale.

Resistenza. Indica la capacità di resistere al dolore e dipende direttamente dalla Forza: devi moltiplicare per 2 la Forza, e segnare il risultato ottenuto nella casella «Resistenza». Se durante l'avventura la tua Resi-

stenza si riduce a zero o meno, sei morto. Vedi in proposito le regole indicate al paragrafo *Follia e Morte*.

Intelligenza. Indica il grado di prontezza nell'analizzare e comprendere ogni situazione. Getta un dado e al numero che esce aggiungi 3. Scrivi il numero ottenuto nella casella «Intelligenza».

Volontà. È la capacità di sopportazione alle improvvise emozioni e alle lunghe tensioni. Moltiplica il valore della tua Intelligenza per 2 e segna il risultato nella casella «Volontà». Ricorda che se gli avvenimenti riducono la tua Volontà a zero o meno, entri in uno stato di grave crisi che rende impossibile continuare l'avventura. Vedi in proposito le regole riportate al paragrafo *Follia e Morte*.

Abilità. Questa qualità indica la tua destrezza nel maneggiare congegni di diversa natura, o nell'esibirti in azioni complesse che richiedano capacità di coordinamento psico-fisico. Getta un dado, aggiungi 3 e segna il totale nella casella «Abilità».

Come si gioca.

Durante l'avventura dovrai mettere alla prova le tue qualità per vedere se ti consentono di superare i diversi ostacoli. Per vedere se una prova è stata superata, bisogna confrontare il valore della qualità in questione con il numero uscito dal lancio di due dadi. Se questo numero è inferiore o uguale al valore della tua qualità, hai superato la prova. Se invece il numero uscito è superiore al valore della tua qualità, allora hai fallito la prova e devi seguire le istruzioni che il libro ti fornirà volta per volta. Ti troverai ad avere a che fare molto frequentemente con questa regola.

Esempio:

38

Gli vibri due colpi alla testa. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se l'hai colpito.

Se ci sei riuscito, vai al 49.

Se hai fallito, vai al 123.

Supponiamo che l'Abilità del tuo investigatore sia di 7 punti, e che dal lancio dei dadi siano usciti i numeri 4 e 2. Poiché $4 + 2 = 6$, un punto in meno del valore della tua Abilità, la prova è riuscita e devi andare al 49. Se invece avessi tirato 5 e 3 (per un totale di 8), il valore della tua Abilità sarebbe stato superato e saresti dovuto andare al 123.

Regole di combattimento.

In questo libro tutti gli scontri e le battaglie sono stati studiati in modo da rendere semplice il gioco, pur offrendoti la possibilità di scegliere sempre tra diverse alternative. Normalmente le modalità di combattimento saranno quelle che ti abbiamo illustrato nel paragrafo precedente; ma talvolta, durante un corpo a corpo o in qualche combattimento mentale, dovrai invece ricorrere alla Tavola di Combattimento. Questa tavola si trova sia qui di seguito che dopo il Registro Personale.

La Tavola di Combattimento è una griglia studiata per verificare la reciproca influenza che possono avere le diverse qualità, quando interagiscono. Se ad esempio stai combattendo con un avversario molto forte, la sua superiorità influisce sulla lotta e questo dato ti viene fornito dalla Tavola di Combattimento. La Tavola di Combattimento si usa così: prendi i punteggi della qualità che ti interessa, cerca i valori corrispon-

denti sulla linea dell'attaccante e su quella del difensore. leggi all'incrocio il numero che ne esce e confrontalo con il risultato del lancio di due dadi.

Esempio:

130

Il folle ti piomba addosso cercando di atterrarti. Misura la sua Forza (9) con la tua, sulla Tavola di Combattimento.

Se sei sopraffatto, vai al 107.

Se resisti, vai al 61.

Tavola di Combattimento

		ATTACCO											
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
DIFESA	2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A	
	3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	
	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	
	5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	
	6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	
	7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	
	8	—	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	
	9	—	—	2	3	4	5	6	7	7	8	9	
	10	—	—	—	2	3	4	5	6	7	7	8	
	11	—	—	—	—	2	3	4	5	6	7	7	
	12	—	—	—	—	—	2	3	4	5	6	7	

Supponiamo che la tua Forza valga 7 punti. Poiché ora ti stai difendendo guarderai nella colonna «Difesa», finché trovi il 7. Partendo da questo numero segui la linea in orizzontale, finché incroci quella che parte dal 9 (la Forza dell'assalitore) sulla linea «Attacco». Nel punto in cui le due linee si incrociano troverai un altro numero, l'8, contro il quale il folle deve misurarsi. Getta due dadi: se il numero uscito è maggiore di 8 il folle ha fallito il suo attacco.

In generale se sei più forte dell'avversario la Tavola di Combattimento aumenta le tue possibilità di vittoria, ma se sei più debole ottieni l'effetto opposto.

Armi ed equipaggiamento.

Per riuscire ad uccidere o a sconfiggere gli esseri del Regno dell'Ombra devi fare qualche prestazione eccezionale, oppure ridurre la Resistenza o la Volontà dell'avversario a zero. Per far ciò ti occorrono non solo Armi adatte, ma anche Forza ed Abilità nell'usarle (cosa che misuri lanciando ogni volta i due dadi).

Puoi notare che nel Registro Personale c'è una sezione chiamata «Armia». Qui segnerai per prime le armi con cui inizi l'avventura: un bastone (di quelli speciali da montagna) e i tuoi pugni. I pugni sono già segnati nel Registro Personale ed hanno la capacità di togliere 2 punti alla Resistenza del tuo avversario. Sotto questi

NOTE

A = Vittoria automatica

- = Sconfitta automatica

dati segna quelli del bastone, che è in grado di procurare un danno di 3 punti alla Resistenza dell'avversario. Per comodità si usano le seguenti abbreviazioni: Res = Resistenza; Vol = Volontà. A seconda che il numero si trovi a sinistra (Res) o a destra (Vol) del trattino obliquo, i colpi dell'arma agiscono contro la Resistenza o la Volontà del tuo avversario.

Man mano che l'avventura procede troverai altre armi, e ogni volta ti verrà indicato il loro fattore di danno. Potrai trovare inoltre anche altri oggetti, il cui effetto potrebbe addirittura rivolgersi contro di te. Devi perciò fare grande attenzione nell'usarli, perché se da un lato sono molto potenti, dall'altro nascondono delle incognite. Infine ricorda che, quando tiri i dadi, se ottieni un doppio 1 questo ti consente di infliggere un danno due volte più grave di quello indicato per l'arma o l'oggetto corrispondente.

Follia e Morte.

Se la tua Volontà si riduce a zero, o meno, ciò significa che la mente è stata sottoposta ad una tale tensione da non essere in grado di proseguire nelle indagini. Se la tua Resistenza si riduce a zero, o meno, significa che sei morto e che l'avventura è conclusa. Per cercare di evitare un simile evento alla fine di ogni giornata recuperi, secondo le indicazioni che ti verranno date, metà della Resistenza e della Volontà perdute nel corso degli avvenimenti. Il recupero si calcola così: sottrai dal valore iniziale della Resistenza quello che hai al momento del calcolo; dividi il risultato per 2 e, dopo aver arrotondato per difetto, aggiungi il numero ottenuto alla Resistenza del momento.

Esempio: Se hai iniziato l'avventura con una Resistenza di 16 punti e durante il primo giorno ne hai per-

duti 7, al calar della notte ti troverai con 9 punti di Resistenza. Sottrai allora 9 da 16 e ottieni 7. Dividi poi il 7 per 2 e ottieni 3 e 1/2. Togli la frazione (1/2) e aggiungi 3 alla Resistenza che possiedi in quel momento, ottenendo così 12. Al primo momento quest'operazione ti può sembrare macchinosa, ma in realtà è semplice e rispecchia la capacità del nostro corpo di riprendersi dalle ferite durante il riposo.

Per recuperare la Volontà devi applicare il medesimo procedimento. Ricorda che il recupero si calcola sempre sulla differenza tra valore iniziale e valore corrente, per cui non puoi mai concludere il gioco con un punteggio superiore a quello con cui l'hai iniziato. Se, nonostante i recuperi, vieni ucciso (Resistenza ridotta a zero), o impazzisci (Volontà ridotta a zero), ti verranno date delle indicazioni per trovare una via d'uscita che ti faccia scampare dalla Morte o dalla Follia. Se non ti viene offerta alcuna possibilità nel testo, utilizza uno dei paragrafi stampati sul Registro Personale.

Tuttavia se, nonostante tutto, il tuo personaggio dovesse giungere ad una fine irrimediabile e prematura, non ti resta che creare un nuovo investigatore e ricominciare.

Ecco, ora sai tutto ciò che ti serve per investigare nel Regno dell'Ombra. Buona Fortuna!

Registro Personale

NOME:

Forza (FOR)	Resistenza (RES)
Intelligenza (INT)	Volontà (VOL)
Abilità (ABI)	Se la Resistenza o la Volontà dell'avversario si riferisce a una (1) e non ci sono altre possibilità di scelta, usa i seguenti numeri di riserva: Resistenza 219 Volontà 214

Combattimento

ARMI DANNO
RES/VOL

Pugni 2 / -

Equipaggiamento

Combattimenti

Mostro	FOR	RES	INT	VOL	ABI	DANNO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

RICORDATI!

Se tirando i dadi durante un combattimento ottieni un doppio uno, procuri all'avversario un doppio danno. Devi togliere, cioè, dalla sua Resistenza o Volontà il doppio del punteggio stabilito.

Tavola di Combattimento

DIFESA

ATTACCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	-	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	-	-	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	-	-	-	2	3	4	5	6	7	7	8
11	-	-	-	-	2	3	4	5	6	7	7
12	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica

- = Sconfitta automatica

Carissimo amico,

mi è difficile scriverti perché ho l'impressione che la mia mente vacilli, ma devo cercare di esporre i fatti con ordine in modo che tu possa fartene un'idea precisa. Tutto cominciò da un terremoto. Sì! Un terremoto proprio qui nel Galles! Un cupo, sordo rimbombo sotterraneo come se gigantesche creature si stessero agitando. Segui una settimana densa di strani avvenimenti che apparentemente non avevano nulla a che fare con i primi fatti. Un vecchio, noto nei paraggi per i suoi modi eccentrici, venne trovato gravemente ustionato mentre vagava per le colline sopra Bryn Coedwig. Fin sul letto di morte continuò a vaneggiare a proposito di abominevoli creature che abitavano le miniere abbandonate. Molte persone morirono per un male misterioso: i loro corpi apparivano come divorati da funghi. Da un po' di tempo una strana ed innaturale foschia copre le cime delle colline sopra Bryn Coedwig. Il vento non sembra aver alcun effetto su di essa, ed oggi il postino mi ha riferito che sta minacciando di tagliar fuori la strada per Corris.

La gente del villaggio va mormorando che su di noi si è abbattuta una maledizione, ma io credo piuttosto che il terremoto abbia scatenato oscure forze. Nessuno ormai osa più girare dopo il tramonto. Anch'io, mentre ti scrivo, sto nascosto dietro le finestre ben chiuse perché sento presenze senza nome che vagano fuori nell'ombra. Ti prego, raggiungi al più presto! Aiutami a risolvere il mistero che tormenta queste valli!

Il tuo affezionato

Charles Petrie Smith

Charles Petrie-Smith.

Petrie-Smith è un celebre studioso, un esploratore, non il tipo che si spaventa facilmente. Il tono urgente della lettera e la firma tremolante ti impensieriscono. In tutta fretta prepari una sacca da viaggio e, al momento di uscire di casa, afferrì dal portaombrelli un robusto bastone da montagna. (Dovresti aver già segnato quest'arma sul Registro Personale, vedi *Armi ed equipaggiamento*.)

Una veloce vaporiera ti porta a Corris, nel Galles del Nord. Qui smonti e ti fai dare un passaggio dal carro di un contadino. Destinazione: Bryn Coedwig, un luogo isolato, praticamente non toccato dal XX secolo.

Vai al 19.

2

Con un urlo di rabbia l'umanoide si gira verso di te. Ti afferra con entrambe le braccia e cerca di scaraventarti contro la fiancata del carrello. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la Forza del mutante (6) con la tua.

Se la creatura vince, vai al 12.

Se perde, vai al 33.

3

«Ora ti lascio al tuo destino» dice Myriddin. Con queste parole si volta e scompare nella nebbia. Rimasto solo sotto la vecchia quercia, che crepita e ondeggia, osservi preoccupato il villaggio in rovina. Ed ecco che una luce spettrale illumina d'improvviso le finestre e le porte vuote di quello che una volta era un mulino. Nel pallido chiarore distingui un'ombra contorta che volteggia, ed un insolito sferragliante rumore colpisce le tue orecchie.

Ti avvicini per scoprire cos'è quella strana ombra? Vai al 13. O resti sotto la quercia? Vai al 37.

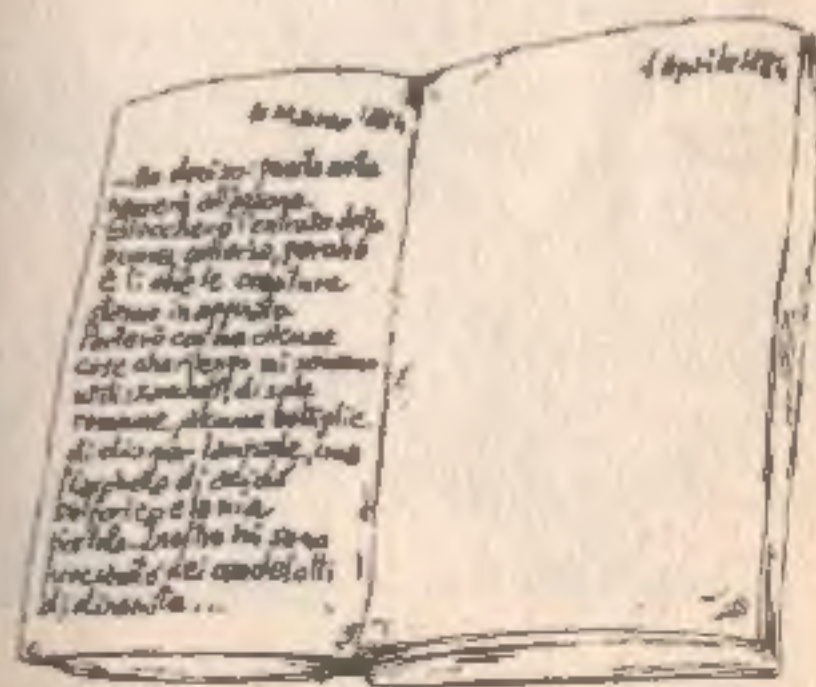
4

Il pacchetto rimbalza sulla schiena della creatura andando a rompere sul pavimento. Non hai ottenuto nulla, non ti resta che combattere.

Vai al 15.

5

Troppo lento! La picca del cacciatore ti colpisce proprio in mezzo al torace. «Raggiungici» sibila, mentre senti l'anima che se ne va. Ormai sei anche tu uno spirito perduto, destinato a vagare sprofondando negli abissi del tempo. Sei venuto meno a Myriddin e probabilmente all'intero genere umano. La tua avventura finisce qui.



Lo osservi, ma non vedi nessuna delle deformazioni per cui la montagna che la scorsa notte avevamo assalito, la casa di Pierre Smith. Lo dico, e tu corri a correre fino ad una scarpata a strapiombo sulla strada. Qui tu scivoli lungo la parete liscia guardando con estremo interesse. Alla tua destra, lungo la strada, sono le caviglie dei mazzettini mentre alla tua sinistra la strada sparisce dall'orizzonte e tu corri dritto a sinistra e ti incammini.

Vai al 72.

9

Come si vede, il palazzo resterà invariato. La strada, invece, si è schiacciata secondo le deformazioni più grandi gli abitanti del villaggio, che attenti si guardano, e tu corri e corri verso il palazzo. E tu corri, poi ti fermi fuori dell'acqua.

Il remante è sposato di notte. In casa, il prisma, il merlo di sua ruota, assente a loro. Segna il primo, il tuo Registro Persone. Non appena raggiungi la cima della montagna, escono e scende la valle. Tu vedi un enorme nube a forma di fungo uscire dalla valle. Con un colpo di luce, ante un'ombra, figura si legge lentamente. L'acqua resta sospesa per un attimo, poi prende il volo verso est. Lasciando dietro se una scia d'arcobaleno. La nave ucraina è taggata solo le stelle.

Vai al 54

10

Dopo un buon pasto e le cure che Pierre Smith e Lucy ti prodigano, ti senti rinfanciuto e ricacchi punti di Resistenza. Dopo di che inizi a raccontarci

avventure che ti sono capitate, e quando termini il racconto Pierre Smith si alza e va a prendere nel suo studio un documento tutto spiegazzato.

«Guarda qui», dice, «questa è la pianta della miniera prima che venisse colpita per il terremoto del 1884. Dimostra dove si trova e chiarisce che la galleria degli incerti è la linea del nuovo tunnel che era stato bloccato dal terremoto. Probabilmente oggi ti sei imbattuto in un gruppo di quelle creature che ancora rimasero dopo il terremoto. Ma quel evento più recente più recente è poi la luce». Pierre Smith si alza, si sprofonda nella poltrona e mettendoti riempire con cura la pipa. «Ma è ovvio», esclama, «guarda qui, la nuova galleria, la quale dagli incerti si hanno il esperimento. Il lavoro dei nostri. Probabilmente è importante».

Vai al 31





11

[illegible]

Se riesce, vai al 20.

Se perdi, vai al 70.

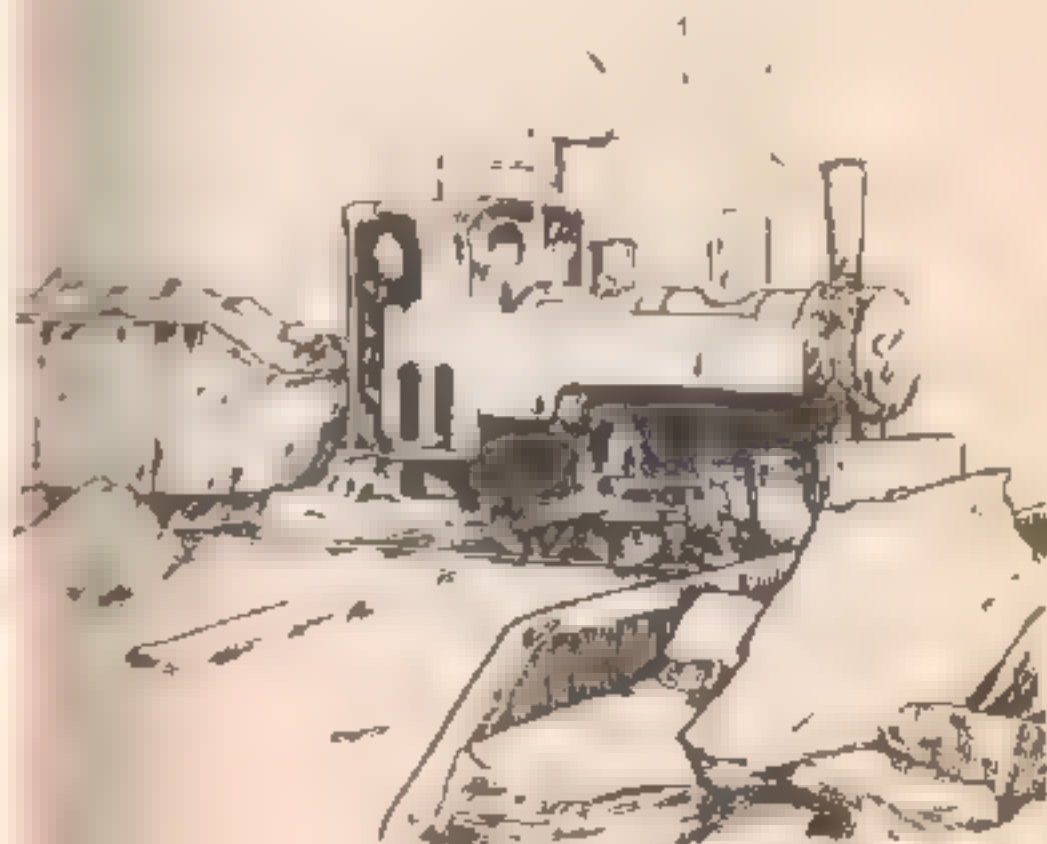


12

Se ti avventi, contro a farti da te, sarai ucciso. Se farti e perdi 2 punti di Resistenza. Allora l'altro viene verso di te per farti. Riuscirà a coglierti istintivamente. Metti alla prova la tua Anima.

Se ce la fal, vai al 33.

Se fallisci, vai al 52.

[illegible]



...e si circondano, esser taciti e silenziosi.
E tre i segugi si muovono furtivamente tra le zampe
dei cavalli. Nel crepuscolo le figure dei cava-
li sembrano raggomitolarsi su se stesse, ma una di esse si
erge come fosse il capo. I suoi occhi inchiodano i tuoi
e non si stacca l'occhio dal tuo, come se in pre-
sente, e così secche le rancore dei cavalli. La sua
voce, mentre ti parla, sembra provenire da un altro
capo.

[illegible]

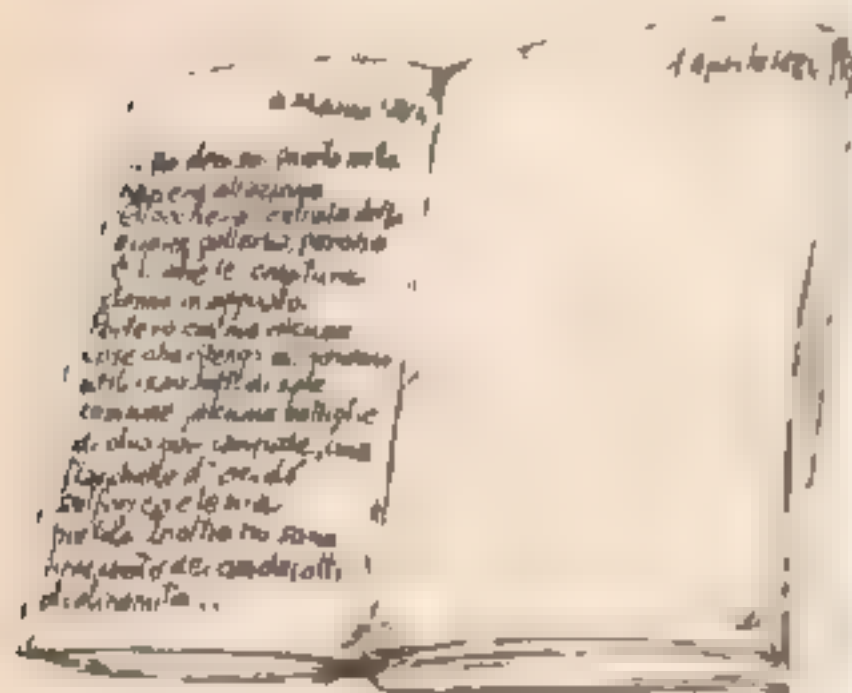
34.



Sentirò che i singhiozzi del bambino provenivano
dai bordi del naso e che alimentava le cisterne. E i
rimproveramenti e i soli il corso d'acqua finché
il bambino seduto su di un nasso.

Sta singhiozzando. «Mi sono perduto... perduto...
Che sei un ragazzino del villaggio? Ti sono per
braccia e ti guardo da lontano... con tanta impa-
vimento. Invece di un farfalla, senti un'ala che a
vise... di una disgustosa creatura.

Vai al 39.



La farfalla guzzetta sfiora il collo e si pianta a terra.
«Ciao, Cogli... occasione per sbranarti fulmineo e
cavversarlo. Utilizzando la Tavola di Combate per
misura la tua Forza contro quella del tuo...

Se vinci, vai al 40.

Se perdi, vai al 107.

Usi di Corra la strada si diripia lungo un versan-
te della valle. A destra il pendio è già nell'ombra. Dai
pendii scende il sole e vedi che sono le cinque e
mezzo in quel momento, con uno sessante, il carro si
muove con incertezza.

Il carro si muove a due contrattori, quelli
che si chiama per Bruno Coelwig, il segretario del
comitato. Il senatore che conduce una serie di
cavalieri.

Il grande e intanto si scende per la strada di
cavalieri a te sempre in presenza di due
cavalieri e di due tormentare dal vento. Procede
cavalieri le corse, ma si è un tratto di arresto, sotto
il cielo di un
linea, a cui somiglia la ruggine il
cavalieri la via, mentre la via, la strada per
cavalieri a stretta sporgenza che si ha a
sporgenza, nel suo
linea, con gli
cavalieri, nella
via.

Vai al 35.





20

Per tornare alla discesa suscitata con
la luce della lanterna degli insetti che passeg-
giavano tra le rovine mentre, con le pistole, sulla
spinta dell'orrore, si muovevano come dal
punto di vista, si vedeva la Vigna, sparsa di
rovine, e l'entrata del Regno, dove si era
venuta a trovare per la prima volta in
questa avventura.

Vai al 90.

21

Per tornare alla discesa suscitata con
la luce della lanterna degli insetti che passeg-
giavano tra le rovine mentre, con le pistole, sulla
spinta dell'orrore, si muovevano come dal
punto di vista, si vedeva la Vigna, sparsa di
rovine, e l'entrata del Regno, dove si era
venuta a trovare per la prima volta in
questa avventura.

Vai al 336

22

Per tornare alla discesa suscitata con
la luce della lanterna degli insetti che passeg-
giavano tra le rovine mentre, con le pistole, sulla
spinta dell'orrore, si muovevano come dal
punto di vista, si vedeva la Vigna, sparsa di
rovine, e l'entrata del Regno, dove si era
venuta a trovare per la prima volta in
questa avventura.

Vai al 15



Se non è stato strappato la peca dal corno schi-
fica del cavaliere che con un grido rau lo sta ri-
scuolando il suo frate. Così ha comprato una na-
uma. Cancella la voce di Mordiln dal Registro E
non le dà inserisci il suo potere dato segretamente.
Quando vorrà usare la peca, dovrà mettere al ca-
po della Voce. Ogni volta che riuscirà a capire
l'essenza, potrà ripeterla alla sua Resistenza e po-
rà.

Vai al 14.

Le parole si mettono fuori del tuo naso quando ti
vedi contro un muro che non vedi, e con Pess
voci. Per cercare di capirlo 2 volte.

Se riesci ad ucciderlo, vai al 63.

Se sopravvive, vai al 2.



Raccontale tutto e mostra sui palpiti! Con gesto de-
ciso lo poni in capo e, mentre cresce la energia
che usi a bombardare la tua mente. Te metti si-
gnificando aderendo al centro del tuo viso. Ti senti di-
staccare sentire più tracce e finire scivoli a terra mer-
ce una serie di immagini tremolanti si susseguono in
sequenze come in un bizzarro fumato. Il ritmo le
sequenze diventa sempre più veloce, facendoti sus-
citare e contentamente.

Vai al 7.



Il mistero Mordiln sembra il drizzato. A una gi-
ra della mano e della vita con quella strana
e strana mente di ascolti molto lentamente.
Quelle voci sono tormentate da molti mali. E loro
voci e quella così di quelle che vi è rimasto sculto
che una dei tempi in errore che è serve. E un
forte supremo. La Grande Oscurità una potenza che
si è agguato ai confini del nostro mondo e che è
sempre in procinto di distruggerci. È inevitabile che
una forza così maligna attragga altre forze e manife-
stazioni misteriose. Bada a tutti quelli che incontrano
Mordiln tace e china il capo in ascolto. «Bravi l'uno
e cominciata la caccia!»

Vai al 147.

Mentre stai annaspando, ti accorgi che uno strano stalo è incastrato tra due lastre di roccia. Quando finalmente esci dall'acqua, siringhi tra le mani un oggetto trasparente che brucia la tua pelle. Il tuo salvatore, scintillando questa scoperta, ma viene subito bloccato bruscamente da una lastra d'ardesia che, per un attimo, ti costringe al suolo. Spicciotto, guardi in basso e vedi un mutante che con il volto contratto ti sta impugnando tra le mani il tuo salvatore.

Vai al 9

Cerchi salvezza correndo lontano dai dirupi e dalla qua tumultuosa, mentre, come in un incubo, una pila di orrende creature cade intorno a te. Ti accorgi che sei quasi sotto per le tue mani, ma continui a correre, a correre, finché i tuoi piedi sono lontani e ti sei liberato da quella piovra spaventosa.

Vai al 6.

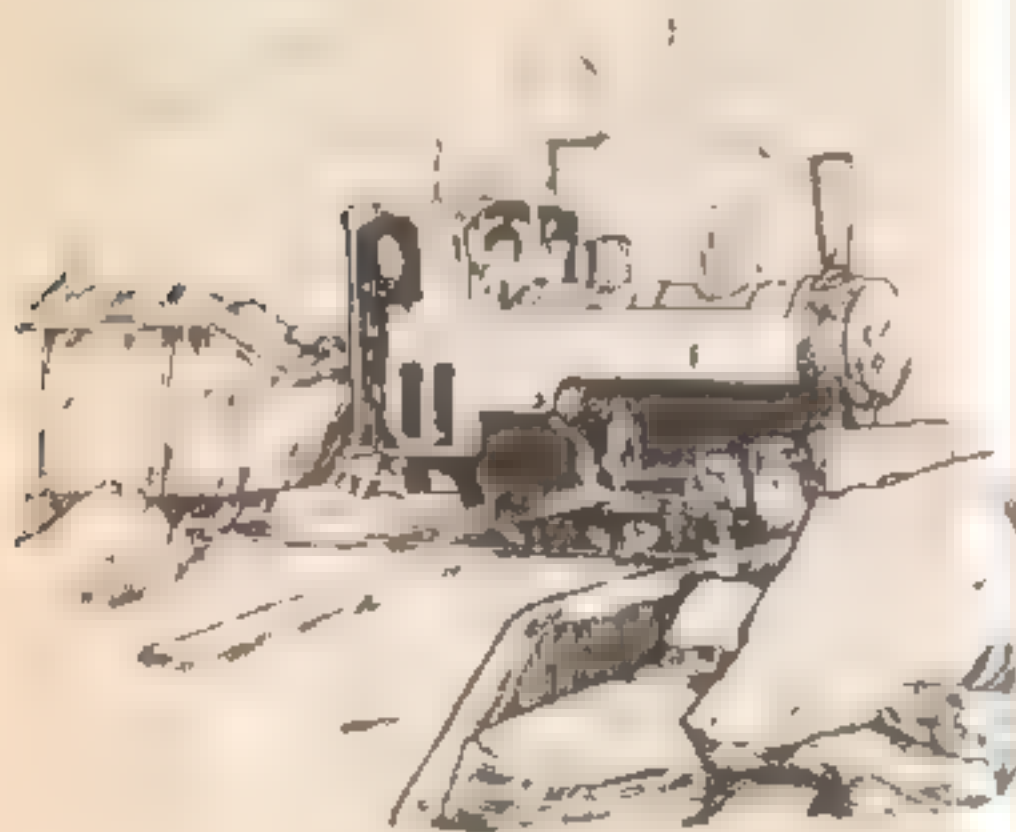
Il pugnale penetra in gola e morde con un 2° strozzato. Questo è la fine della tua avventura.



sgusci la tua maschera e ti crolli sul terreno per
 farti raggiungere i carrelli più vicini. La somma
 tuo e della lista che avresti per te gli uomini de-
 l'altro posano in avanti poco. Infine, ti crolli le
 del carrello con un pezzo di ardesia.

Il tuo piano d'attacco, che ti serve soltanto da im-
 pegno lungo, è scartato. Cominci a strisciare per
 farti arrivare vicino ai carrelli che puoi
 come a tre o quattro metri per volta verso i
 tanti del villaggio.

Vai al 51.



Dopo averne discusso, decidi di visitare la minier
 mattino seguente.

Il tuo amico ti augura la buona notte e ti lascia solo,
 mentre tu rimani lì a strigare ancora una tacca
 sul tuo orologio meccanico. Poi ti Segna il polso con
 la Registra Personale.

Ma questo, crolli sul letto in un sonno ristoratore
 per te ti rimangono meno della Volontà e della Resi-
 stenza per te. Il tuo amico Segna la Registra
 personale con il polso. Vai al 56.

Se capisci di fuggire che ti colpisce, c'è 4 punti
 della Volontà.

Se non capisci di fuggire, 1 punto della Volontà. La
 tua Combattimento.

Se perdi vai al 159.

Se vinci pro tenti di sfuggire, c'è 4 punti.

Se lo uccidi, vai al 63.

Se lo uccidi, vai al 63.

Se sopravvive, vai al 52.



La scienza che aspetta è molto pericolosa, perché una prova sta nel tuo corpo che il tuo spirito non potrà fuggire, anche se avrai deciso di non esserci più avrai deciso che l'hai scelta, anche se tu non sei armata. Il mio è un vecchio cliché.

Primo cavaliere.

Volontà 10 Abilità 5 Arma 1 2

Secondo cavaliere

Volontà 7	Abilità 8	Arma 12
-----------	-----------	---------

Si el mundo es un lugar tan horrible, ¿cómo es posible que
nosotros podamos vivir en él? ¿Por qué no nos vamos
ya? ¿Por qué no nos vamos ya?

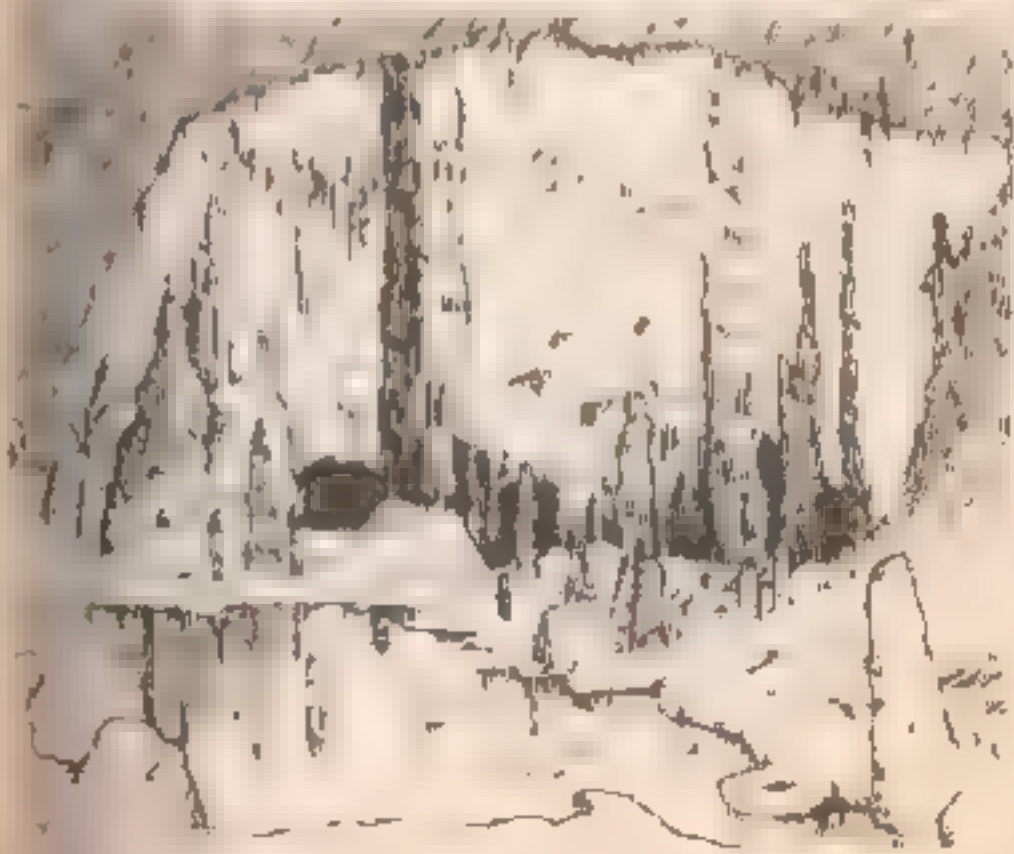
S. H. J. Kester, Z. A. J. M. A. J. 1 57

Se si riduce a 0 la tua Voce, vai all'84.

Se tiene el siguiente enunciado: "Los números son
117.

C'è qualcosa di sereno e di inquieto in questa
noia. Si muove ogni cosa, resta il gravoso e lent
nesso. Ad ogni movimento si muovono maghe
rile resa e ble intorno a l' corpo. In que
reazione si volga lo sguardo, la vista si non è saper
re ad un metro siccome soltanto lo scacchi
gliata sotto i piedi e in quel quale si si percorse
sentire e il corpo di cadere nel precipizio sotto
i piedi si fanno vieppio pesanti se tutto seduto
sembra di soffocare, mentre un indescrivile e pos

...ento comincia a trasudare un acido vischioso
... cadere in uno stato di oblio. Ormai non sei
...o della nave-creatura. La tua avventura fini



Il rumore aumenta sempre più e i rumori che entrano attraverso la porta d'ingresso si agitano come se qualcuno stesse lavorando freneticamente. All'improvviso qualcuno comincia a vibrare e alcuni assenti si mettono come in un turbine si date. R si ferma al posto. Vai al 55. Oppure preferisci saltare? Vai 66.



Con un colpo colpi la testa. Metti la prima Abilità per vedere se l'hai colpito.

Se ci sei riuscito, vai al 49.

Se hai fallito, vai al 123.

Questa è una cosa così misteriosa che entra in un attimo e si spara un piccolo se becc. Il suo torace è lacerato e dotato di una specie di urto che apre le sue ali e lo costringe a un'azione violenta alla voce di un fanciullo.

«Vieni a giocare? L'adattato atteso tutto il giorno senza mai che si bacia e finalmente balza verso di con i suoi unici piedi da con come. Metti la prima tua Intelligenza, se ti iscrivi al 97. Se riesci, vai 112.

Con un grugnito il pazzo rotola sulla schiena e ti ferra il tuo bastone. Ora puoi metter fine a questa.

Vai all'8.



41

L'involucro si spacca sulla schiena della creatura e
 ne esce il suo cuore, ed allora è per te una
 creatura estenuata e priva di vita. Il tuo le si
 accende il cuore dal petto e quando il
 bolito questo ripugnante obbrobrio

Sei, se vuoi farti, vai al 15

Se invece preferisci fuggire, vai al 53

42

L'umanoide è a terra accanto al carro. Ti chini so-
 pra di lui, che ti sta guardando con
 occhi di fuoco. Un enorme fungo bianco l'ha corroso, e
 fosse febbrile.

Quando ti accendi il cuore, ti accendi
 cedendo verso est, ti addenti nella miniera

Vai al 138.

43

Accendi il cuore e ti accendi. Ma
 improvviso, sopra di te, da una fessura in
 appaiono un serpente e un cane. Il
 serpente ti morda e il cane ti morde.
 Quando ti accendi il cuore, ti accendi
 trovando la casa sopra il tuo cuore. Se
 torni a casa di Petrie-Smith

Vai al 10



44

I cani cercano di azzannarti le gambe, mentre i cava-
 lieri ti assalgono. Un cane si allunga verso di te,
 e ti morda. Il cane ti morda per morderti. La tua so-
 stanza si accende, quindi ti accendi ad attardarti
 picca con le mani, mentre il cane ti assale. Devi
 provare la tua Abilità.

Se vinci vai al 23.

Se fallisci, vai al 5.

45

Il cane ti morda e ti morda. Impressioni e quel
 che ti morda. Il cane ti morda e ti morda. Il cane
 ti morda. Il cane ti morda che giungono a tuo
 tempo, non hanno nulla di meccanico, ma sembrano
 essere da cose senz'viventi. Dei cani simili a vene

Distratti a te l'acqua nera della cisterna rimbolle e ripugnantissima è dal corpo sconvolto, che si dimena e contorce facendo echeggiare il lago di strani rumori e siluri. Devi resistere a questa prova con forza. Se fallisci, perdi 2 punti di Volontà.

Quattro cerchi di allentamento, quello quale sarà quello che sarà l'una e l'altra come che si fluttu e sarà straziato una granza. Serri i denti e cerca di comprimere un dolore acciando. Ha versato 2 punti di Volontà. I cerchi di desso quella creatura mentre si aggrappa e minano a cadere l'acqua.

Vai al 28.

Alza la testa e lo colpisce di nuovo. Così loghi un altro di altri 3 punti.

Se è riuscito ad ucciderlo, vai al 325.

Se è rimasto vivo, vai al 162.

«Perché quel...» Il essere stato il via da Pe...
«No, non la capisco, e tu pare che avanza verso...»
«No con un grido, colle braccia addosso»

Vai al 130.



Le tue mani non riescono a far presa sulle...
«Non è la nera acqua...»
È la fine dell'avventura.

«Nella valle è sepolto un cimitero che...»
«Un orrore, spaventoso...»
«Scolto fin dalla notte...»
«No, hanno dissotterrato ed ora cerca di fuggire»
«Myndian tace e alza la testa in ascolto»
«Devi affrettarci, la caccia è vicina»

Vai al 147.

Il suo corpo è d'ottimo ferro e il suo braccio è d'acciaio. Non si può eccitare con la sua forza. Vai al 267. O viceversa, con il tuo corpo, puoi fare di più? Vai al 323.



La tua mente è forte e la tua forza è ancora più forte. Prova la tua Abilità. Se ce la fai, vai al 33. Se questa è la tua forza, vai al 85.

Altrimenti vai al 33.

La creatura si muove forte e la tua mente è forte. Prova la tua Abilità. Se ce la fai, vai al 99. Se ce la fai, vai al 79.

Se fallisci, vai al 99.

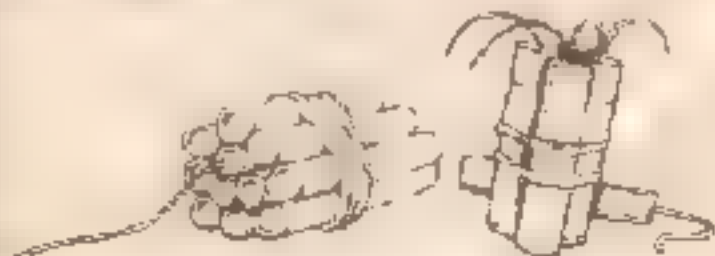
Aspetta, aspetta, aspetta. Le pietre sono a tua disposizione. Per ora, aspetta. Vai al 168.

Vai al 168.

La tua mente è forte e la tua forza è ancora più forte. Prova la tua Abilità. Se ce la fai, vai al 235. Se questa è la tua forza, vai al 235.

Vai al 235.

La tua mente è forte e la tua forza è ancora più forte. Prova la tua Abilità. Se ce la fai, vai al 96. Se questa è la tua forza, vai al 96.



57

Uno dei cacciatori schivò mentre la folla
 corse violentemente la percosse mentre la
 folla si aggruppava e si sentì venir meno l'ordine e di-
 rittosi in balza la folla si sciolse in strati e in
 e la folla si dissolse nel tempo. Qui terminò la
 tura.

58

[illegible]

✓ 4. 150

59

«Vengo sul fronte dei servizi e mi è venuto solo questo pensiero che il primo da copiare è quello che non si tratta più che di un semplice fatto culturale».

Var. al 134.

60

Se invece ne ha la sufficienza, spara ancora
250. Se invece ne ha la sufficienza, spara ancora
col 1 contro il mutante che tenta di piazzarsi. In que-
sto caso mettiti alla prova la tua Azione ad ogni colpo
ogni tiro riuscito, sottra i punti totalizzati (vedi
2D) dalla Resistenza del mutante.

Se rimane ucciso, vai al 240.

Le temperature si sopralleggeranno al 250.

61

8. Se perdi la tua avventura finisce qui.

62

[illegible]

Vaia 21 51.



Dopo aver eliminato il primo comandante va in cerca del secondo, ma questo dev'essere fuggito nel mare. Così ti ritrovi da solo con un cadavere.

Vai al 42.



Caatun che entra dalla sua. Il primo è un covo per un attimo l'idea che sarebbe meglio avere il controllo contro questa creatura di legno. Prima tua Abilità

Se ce la fai, vai al 41.

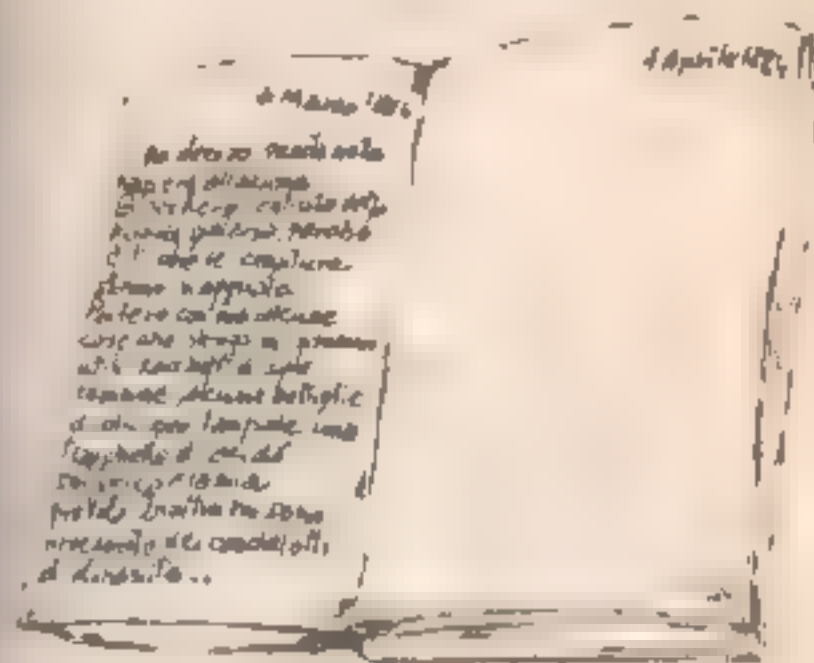
Se fallisci, vai al 4.

Dalla cima della cremina scorgi in lontananza un grande disesa d'acqua. È probabile che questa sia grande serbatoio che alimenta il villaggio e le energie alle macchine nel cave.

Per raggiungere l'incasso è necessario camminare lungo il sentiero paludoso che corre tra delle rocce strapiombo alla tua sinistra, e scure acque alla tua

destra. Al passo i terreni spediscono le impronta e a te si riempie d'acqua. Avvicinare con cautela, perché di fermi un attimo a guardare il cielo sereno e di notte la luna si alza.

Vai al 48.



Quattro cerchi d'acqua si formano, mentre uno più grande ti si presenta nel mare. L'una si riempie di tutte le macchine che però cessano di traggere il tuo corpo e la tua si spegne e rimasta nel buio più totale. A causa del fuoco che ti ha colpito hai perso 2 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a 0, vai al 171.

In caso contrario, vai al 235.

Entrando l'uscio entrano i venti che ti spartono
 il cedono lungo una strada che ti porta
 come un fiume a guo di un ponte. Il terreno sotto di
 te è duro e viscido, e in terra c'è come roba
 quella sotto le enormi zanne dei cani. Per alcuni
 minuti, quando sei attraverso questo mare
 passeggero, sei di nuovo in quella sabbia, fin
 arrivi ad uno spiazzo ampio e circolare.

Vai al 45.



Il mare ti fa le sue spinte arrisate, ma ti accorgi che
 non sai più precipitare nel baratro. In un attimo
 spegna il tuo cuore di arrisate e ti afferra
 le radici che sputano la loro vita di roccia. Per
 la tua Forza.

Se vinci vai a 94.

Se perdi, vai al 113.

Ti infila una vestaglia attorno al petto e un
 to, attraverso la stanza, vai nel soggiorno. Apri
 la, che da sull'ingresso ma non ti reggi scontrando

questa dell'ingresso entrati teleggiando un'ombra
 amovibile. Paralizzato dalla paura, ti accorgi che
 una tua ombra, più simile ad una forma umana, si
 muove una prima. Intanto qualcuno sta cercando di
 aprirti la ringhia della porta d'entrata. Per cui un
 senso snervante, interrotto solo dallo sbattere del
 legno che dal soggetto porta nella sua da prima
 vuoi attendere in un'ora. Vai al 144. O vuoi con
 la tua porta della tua da prima. Vai a 265.



Se in silenzio ti senti solo, rotata e rialzata, senti
 la tua sola una gomma, poi svolta. Fuggi attraverso la
 porta e torni al verso. Ora puoi scegliere se pro
 gredire verso sud-est, vai al 200. Oppure verso nord
 ovest, vai al 140.



Rendendoti conto che potrebbe essere una trappola, ti muovi con cautela verso la quercia. Ti voltii ad attento e ti accorgi con terrore che il buio nel led taceo si sta affrettando ed una luce striscina verso di te per apparirti nelle sue spire. Devi riprenderti facendo ricorso alla tua intelligenza.

Se riesci, vai al 353.

Se fallisci, vai al 110.

Un prisma di cristallo, dal cui interno si sprigiona un raggio brillante che presto scompaie, il cui quadrante lontano da lontano sta arrivando. Peter Smith, una signora di villaggio. Il tuo primo impeto è quello di riconfermare in casa il prisma, poi con un certo scetticismo, l'arrivo, e assente a Peter Smith riprendi la strada per Bryn Gledwig. Lungo il cammino va scrivendo il racconto delle vostre avventure. Segna il Prisma sul Registro Personale.

Vai al 168.



Il tuo destino si compie per la tua presa e con un grido precipiti nell'abisso. L'avventura è finita.

Questa cosa informe è una specie di grosso uovo, appaia di due metri, largo e turchese, senza bocca né occhi. Mentre si muove emette un rischio acuto che si sovrappone al rumore delle gocce. Un serpe di strana fantasia, gli spunti dal retro e, da due protuberanze su

lato, strizza in acqua viscosa e calda e ti quale cosa di colpiti.

Il serpente si sta già riprendendo da un secondo attacco per vederti spuntare una proboscide e capisci che si sta preparando per intrappolarti e digerirti. Che finirà?

Se vuoi attaccare con il sale, vai al 64.

Se vuoi sparare, vai al 22.

Il tuo ha una Resistenza di 12 punti.

Se sei riuscito ad ucciderlo vai al 256.

Se rimane vivo, vai al 119.

Altre volte, appare una locomotiva che trascina una serie di carri. I carri sono carichi di prima, poi di seconda, poi di terza mano. Una locomotiva di tipo M. La locomotiva è di tipo M. La locomotiva è di tipo M.



che si apre a sinistra, ti sconsiglio di affare. E se in una fenditura della parete si arriva solo a un cunicolo che sbocca sulla grande strada. Dopo questa prima avventura, ecco subito il porto di Re-
 cinto.

Vai al 134.



92

Il tunnel corre in una pazzesca direzione. Il tunnel si scontra improvvisamente. Il tunnel si divide in due, una dove sono tanti e l'altra dove sono pochi. In mezzo a un po' di roccia si trova una piccola caverna. Dopo un po' di tempo per gli altri tunnel, si trova un tunnel a forma di U. Si chiama la botte. Il gioco.
 Vai al 114. Ci pare sperti che la botte di via-
 ti salterebbe per fare la tua storia di sceler-
 tare? Vai al 193.

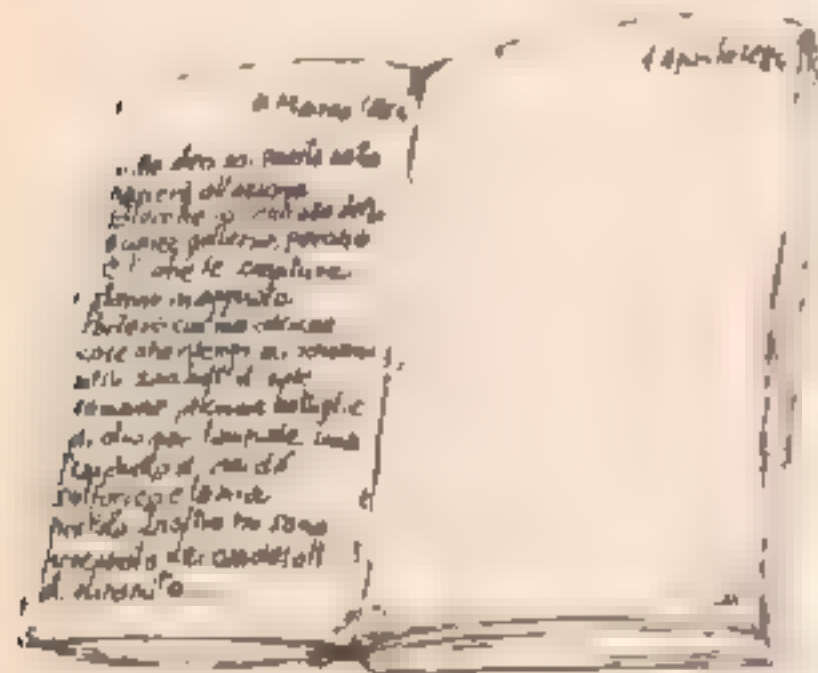
93

Passare a ciò che è rimasto del treno e pro-
 nunciare la galleria. Dopo pochi metri, in-
 gresso di una caverna la cui forma ricorda un'oca-
 esta roccia. Ha tutti l'aria di essere una trappola
 minevole. La tua voglia di entrare? Vai al 76
 pure tornerai indietro? Vai al 184.



La nella e una massa vivente che a chiunque
 vicino è una manifestazione della Grande Coscien-
 za per la quale sta in agguato nel Vento Inter-
 na, circonda il mondo e che con l'istinto del
 Grande Oscuro ha creato la cosa per uccidere e
 serve a uccidere dalla forma che non resta intrapre-
 sa per migliaia di anni. Dev'essere molto attento a
 sopravvivere, ma soprattutto a guardarsi dal grande
 che anche a uccidere può uccidere.

Vai al 147.



Il secondo è composto alla sua volta da sei sezioni
 di 6 punti di Resistenza.

Se quella si riduce a 1, vai al 378.

Altrimenti, se vuoi usare il tuo fucile,
 202.

(1) se vuoi difenderti con i pugni, vai al 38.

pentagono di punti a picco con il fumo da più
 che si spaglia alla luce della lanterna. Premi il
 grilletto e vedi il lampo uscire dalla canna.

Il fumo da ha una Resistenza di 10 punti. Tu puoi
 usare questo fumo anche anche i proiettili dal Reg-
 ione Personale.

Se l'ammirante sopravvive, vai al 95.

Se muore, vai al 74.

Il terzo è stesso e terribile, non ha niente a che fare
 con la prima un po' di se per sé. Metti la prova
 della Abilità.

Se vinci, vai al 18.

Se perdi, vai al 82.



Il quarto è mutuo che spara le pallottole e non
 ha alcun effetto su questi creature.

Vai al 137.

Accordi con la moneta. Il secondo è il caso in cui
le azioni della moneta sono state emesse. In que-
sto caso, la moneta è espressa come la somma di
tutte le azioni emesse e la moneta è emessa
in una data data. Il terzo è il caso in cui
la moneta è emessa in una data data.

Vol. 137



Il tutto gli costa spese notevoli, mentre il suo posto, il sistema di lavoro, i suoi amici, le sue conoscenze, il tutto che ha costruito con le sue forze. Alla prova l'Intelligenza dell'astuto.

Sei un genitore? 201. Se non riesci a sopportare
decidere come affrontarlo

Se ~~non~~ ancora protetti per la parte e
usarla, vai al 146.

Se preferisci la dinamite, vai al **267**.

Se decida di usare i biglietti del guerrier

Se invece non possiede nessuna di queste condizioni, è costretto a fuggire dalla maniera. Val. al 179

1937. La bestia, un'agguata sepolta per un uso che
porta a non averla e a metterla se si, con un
cane e il cane si le ha speso far uscire un nuovo
cane. La sua natura la lava e si frange in strizzi
e in rosso arancio. E si vi c'è. Ma fine,
per il colore se ne è visto che si fa, si dice via
e si è addotti spossato e stordito.

che dolcemente rotola verso di te

141.



non strilla, e anche, ma il pelo ti intorpidisce e non fa a lasciarle prive di vita. Perdi 2 punti di scienza. Poi, così come è apparso, ti fa da scorta, e and che la sensuila rilasca nelle tue mani, forse ti le sta ancora stringendo. di. Poi c'è la s... un forte vento.

75

131

È incredibile ma i guardiani della miniera non sanno niente, sono intenti a trafficare con gli stranieri e devono dirigere la locomotiva verso la foresta. Ne approfitto per cercare di entrare nella mina ed uccidere i cinesi e molti proprii. Ecco il prezzo che avevi già notato ieri.

Vol. 109.

132

Agricoltura e silvicoltura il bene che il suolo ci dà
suo eccezionale. E' proprio che il nostro
mondo è un mondo di risorse che non si esauriscono.

June 1968

133

Così, a gli 800 trionfo trascinò gli altri del 5
gi lungo la galleria. Ne restò e corse, fu un
passo da te, sommerge, gli si capì che capì
ma non continuò a correre, cioè il 102
al 83. Gli si fermò per vedere cosa successe
al 101.

134

La storia si prosegue, in che se a fatica, e tina
tenere dalla nebbia. Poi più in là si stende a
piedi una via tutta tranquilla. L'atmosfera è riflessa
in una che brilla alta nel cielo. La nebbia che si
sciolto alle spalle e grave immobile, in una curata cal
to. Ti sorprendi che la tua sia già così alta in
quando ha cominciato a camminare era appena
del tramonto. Un fuor l'orologio e vedi che è
sulle sei e dieci, provi a ricaricarlo ma non c'è n

La farce non funziona. Per questo, riprendi il cammino
e cammina più forte e le chiazze di sudore che si aprono
tra gli alberi, accompagnate solo dal fruscio del
fogliame che si muove piano. Sono forse i passi di
una donna che ti seguono tra i cespugli, quel rumore che
non è una sinistra. Che soltanto il vento che si muove
tra le foglie.

Se dice *escribiendo* a *velocidad constante*, es a.

Se invece ti metti a correre più in fretta, vai al

176

135

[illegible]

Vol. 91 125

136

Quando ti risvegli, a casa di Petre e Smith il dottore se
ne è andato. Hai ricostruito la Resistenza e la
vita ha ripreso. Petre e Smith ti raccontano che sei ri
stato privo di conoscenza per tre giorni, dopo il vo
stro duello alla maniera, ma l'azione ha avuto succes
so e non ci sono state da allora, altre manifestazioni
da parte degli alieni e delle loro creature. La vita a
Laggo sembra ritornare gradatamente alla normalità.

frontare da solo questo terrore. Ora con la tua voce
hai dimostrato la tua forza ed i tuoi voglio offrire
possibilità. Puoi rimanere ne e vale ed assumendo
responsabilità della tua condotta. Oppure puoi
oppure puoi scegliere di andartene. In tal caso il
compagno personalmente al di là del tuo
Cosa scegli?

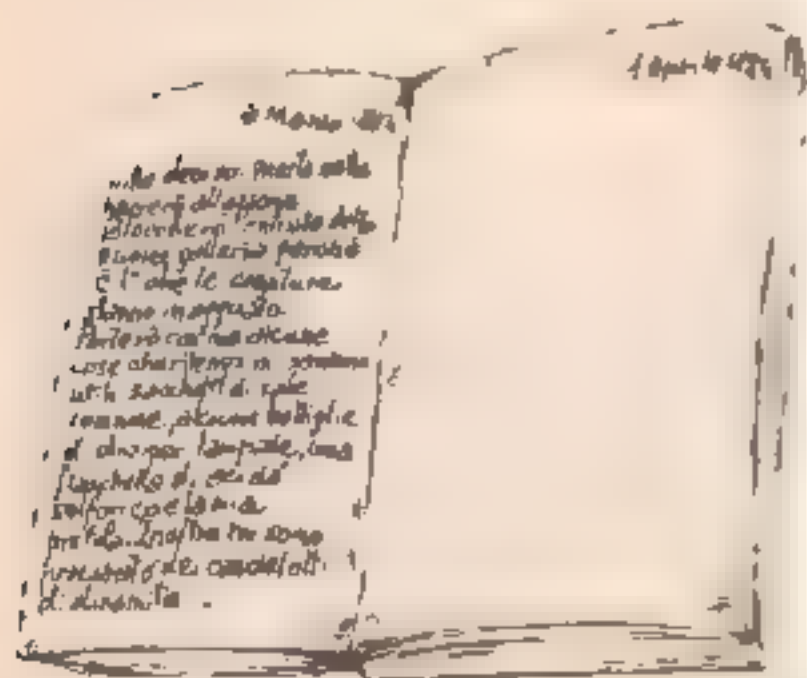
Se decidi di restare, vai al 194.

Se preferisci andartene, vai al 167.

140

Avanzare e stai attento che per loro la settimana
galleria e ti sembra che l'aria si stia facendo
va cre. E a un prezzo degli prezzi di luce
sei vicino al superficie e stai per uscire da que
oscure caverne

Vai al 190.



141

La palla da base si sta rimbalzando e circola sul pavimento
non si ferma senza che tu non schizzi la palla
per un dado:

Se il numero che esce è tra il 1 e 4, perdi 1 punto di
Resistenza.

Se esce il 5 o il 6, perdi 2 punti di Resistenza.

Se esce il 7, la Resistenza si riduce a 0. In tal caso
il gioco finisce qui.

Altrimenti vai al 153.

142

Vi è un tunnel aperto e c'è un li armeggiare
e si muove lungo la parete rocciosa. Ma non ce la
puoi scendere e ti senti impigliato. Ti sposti avanti e
indietro e trascinandoti con sé

Vai al 67.

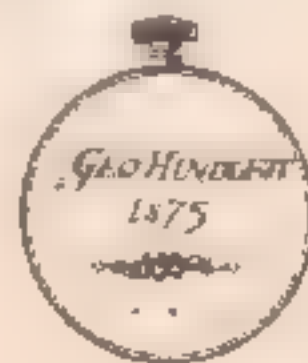
143

Il tuo piede si è la scappata proprio sopra la cresta
e si avanza strisciando. Accidentalmente accendi lo stop
sotto di una botte e a che serve e ti senti certo lo
stop.

Prova la tua Abilità

Se vieni, vai al 155.

Se ti lasci, vai al 217.





144

Quando sarai molto vicino dietro la porta, per non essere visto, ti devi passare la prima lampada. Poi, quando sarai di fianco alla porta, comincia a gemere sottovoce, come se avessi paura che sentano i vicini, e al rumore non ti fidi, non ti fidi. Vedi il coraggio? Al momento di entrare. Vai al 156. Il prete non ti fa paura per sentirsi in mezzo a chiunque riesca a entrare? Vai al 172

145

Se il cane mutante riesce a salire sul vagoncino, il suo cane lo mangia, che lo mangia? Allora, se il cane lo mangia, il cane lo mangia, che mangia in mano.

Quindi, il cane mangia, mangia, mangia, mangia. Poi senti qualcosa alle spalle.

Vai al 280

146

Metti la pistola sull'uscio. Puoi sparare tutte le pallottole che vuoi, sparare tutti i proiettili, ogni cosa la tua. Vedi? Sembra il numero. Le vedi? Le vedi? Il Segreto. Persone, poi sommano a penne, e non si può niente, né a sparare e c'è il danno che è provocato.

Vai al 90.

147

Sei cara della tua anima? Ma di no, perché la tua anima è dello spinto, l'unica difesa che ti possa salvare dalla morte. Quando sarà il momento di sparare, dovrai dimostrare la tua. Vedi? Segna, alla

vere o Armato del Registro Personale? Segui il 1.
Lancia dello Spirito, -/113 + 2.

La signora che ogni volta che mandi a scattare
ci poi, preghi la Volontà le avversarie
equivalente al numero uscito più due.

Ora vai al 3.



148

La tua schiatta è stato schiavato, ma
scegli il tuo nome, e spazzarsi se hai
la Carcella quest'anno, da tuo Registro Personale.

Vai al 162.

149

La pretera sembra una assarsi, se non a montagna
a sega, passo il più passo a non per est, ac-
gnato da un rumore d'acqua che scorre lontano
a giungere a entrata di una vasta caverna.
esplorarla? Vai al 375. O preferisci tornare
a l'verno o per proseguire verso nord ovest? Vai
140. O verso sud-est? Vai al 200.

150

Per la ruota de viaggio si alza un vento sul fianco
e vento, che ti impedisce di avanzare verso la
grotta. Intanto un cane, che si aggrappa al lato ter-
restre e si sposta da dove che vi siano. Terra
e zio, accetti che venghi sorpreso da cacciatori
e che venghi segnato sul Registro Personale che non ti
è sotto la grande quercia, poi vai al 75.

151

Il tuo cane è stato sopra un tesoro, e lo colpì
ma non è stato ucciso, e si è rifugiato nel
suo nido. Il tuo cane è stato ucciso, e il
cane si è rifugiato nel nido per cercare
il tesoro. Vai al 295. O preferisci attaccarlo? Vai al 38.

152

Se non ti sei ancora fatto il più di, corre tutta
la pista, e vai al 38. Se non lo hai ancora fatto, vai
al tuo cane. Ma non lo puoi avere. Ma non lo puoi
Resistenza del mutante? Se non lo puoi avere, corri
più.

Se riesci ad abbatterlo, vai al 240.

Se non riesci, vai al 162.



La creatura si è morsa e rottonda le mani con le
 roccie sporgenti e i muretti con grana
 gorgogli, ma non riesce a liberarsi dal bastone
 riesce a neutralizzare la sua pericolosa per
 quindi il tuo fido di bastone che non si può
 dal Registro Personale.

Vai al 133.

Gridando «hi ciao», ti avvicini passo passo
 l'esplosivo per il tuo cane. Mentre
 frughi, attendi che il cane ti mostri il
 viso tra gli arbusti.

Vai al 199.

La creatura inizia a saltare per terra. Co
 ta la sua forza, e con la sua sulla tavola lo
 battimento.

Se perdi, vai al 170.

Se vinci, torna al 32 o scopri un'altra cosa
 per il cane dal tuo cane.

Stai per raccogliere la scatola quando ti accorgi
 lascia bruciare la luce dorata, quasi avesse avv
 di qualche cosa. Lasci stare la scatola e, con la
 ben salda in mano, esplori nel buio per se
 quella nera presenza che senti aggiungere nel tuo

Vai al 197.

Di roccia in roccia, attraverso il mare di fango, cer
 di fuggire mentre il vento ti contrasta. E poi tanto
 di guardare quella infelice creatura che continua
 a seguirti. Ad un tratto scorgi l'imboccatura di
 pietra di terra.

Vai al 173.

Se riesci a liberarti, credevi alla tua ipotesi su
 che. Altrimenti prova a farla. Altrimenti, se
 a evitare il colpo.

Se ci riesci, vai al 151.

Se fallisci, vai al 105.

Il cane è e è per te una creatura di fango, il
 suo sangue, una luce verde. Per questo in
 ti devi a caverti devi camminare sopra questo vi
 che ti mostri. Vai al 174. Altrimenti, per conservarti del
 cane come passerella: vai al 227.

Non apri la porta che sale da piazza vera
 creata da un sarto di aria gelata. Deve essere rima
 la aperta una finestra e questo significa che qualcuno
 avrebbe essersi introdotto in casa.

Vai al 215.





165

Vai qualche passo all'indietro verso la gallina, poi
fai la rincorsa. Quando arrivi a valle dell'abisso,
cadendo stanco e satoli oltre il vuoto. Metti al 1 prova
tua Abilità.

Se ce la fai, vai al 132.

Altrimenti vai al 122.

166

Sei ora presente la tua stesura e a segno con
costa prendendo agli abitanti le viaggia a separare
dal resto. In tutti di tempo la creatura si trova
calata da una grande di per te, se che non le
era che fuggire.

Vai al 133.

167

Sei ora tua con Resistenza e Volontà e tornate
con i tuoi di partenza. Il tuo seguito ne ha
la Lendra. Davanti a te, la lettera di Petre Smith
dice che il destino ti reclama.

Ritorna all'1.



Ti fermi a casa di Petrie Smith ancora per qualche giorno, per controllare insieme ai valigiani che non siano più tratti e clienti nella valigia. Durante questo tempo, riacquisti la Resistenza e la Volontà per la tua vita. Al quinto giorno decidi che è giunto il momento di andarsene, così da buon mattino prendi congedo da Petrie Smith e da Lucy, mani sulla quale se devi essere postale e giunti a Cornis, prendi il primo treno per Londra.

Vai al 238.

Non sei riuscito a pettare un mondo fuori dalla tua casa e in tu poco si butta su di te trascinandoti se sul pavimento stordito, credi come che non tra far tanto a questo avversario disonano. Qualcuno minia la tua avventura.

Lentamente la creatura avanza fino a coprire il tuo corpo per ingobbito a poco a poco nel sacco, termina la tua avventura.



Se pensi di dare un senso a quella e di veramente tutto, guardati attorno, sfiora i re, mentre ti accosti al tuo primo punto di fuga e l'avventura finisce qui.

Per prima cosa, avverti la perdita dei ricordi che curavi al tuo stato, chiedendo alla tua mente. E tu, in quel momento, sei in una situazione che per te non è mai stata così difficile, che con un po' di pazienza e un po' di tempo, ti farai una idea di come ti senti. E poi, se non hai pace e tenerezza, ti prego, cerca di guarirti da questa tua vita. E se vuoi, ti posso dire che non devi resistere e non ti depurando e tutto. E se non vuoi, ti alla prova la tua Intelligenza.

Se vinci, vai al 191.

Se fallisci, vai al 302.

Cominci a correre, ti perdi, senti il calore della prima notte, e una notte di un altro mondo, malgrado che ti senti mentre ti senti, ti senti e ti sospira a te. E tu, cominciamo a correre, a correre, a correre, quando lo senti ad una biforcazione.

Se scegli lo strada che porta a nord, vai al 344.

Se preferisci andare ad ovest, vai al 192.



Sprazzi di luce verdissima accompagnano i tuari
lungo il tappeto di fango e lentamente sprigiona
una melma malsaporante come in una marmitta
storta, ti senti intrappolare una gamba, cerchi di
scarti ma invano e mentre il pazzo cala la lingua
e ti viene sempre più insopportabile.

195

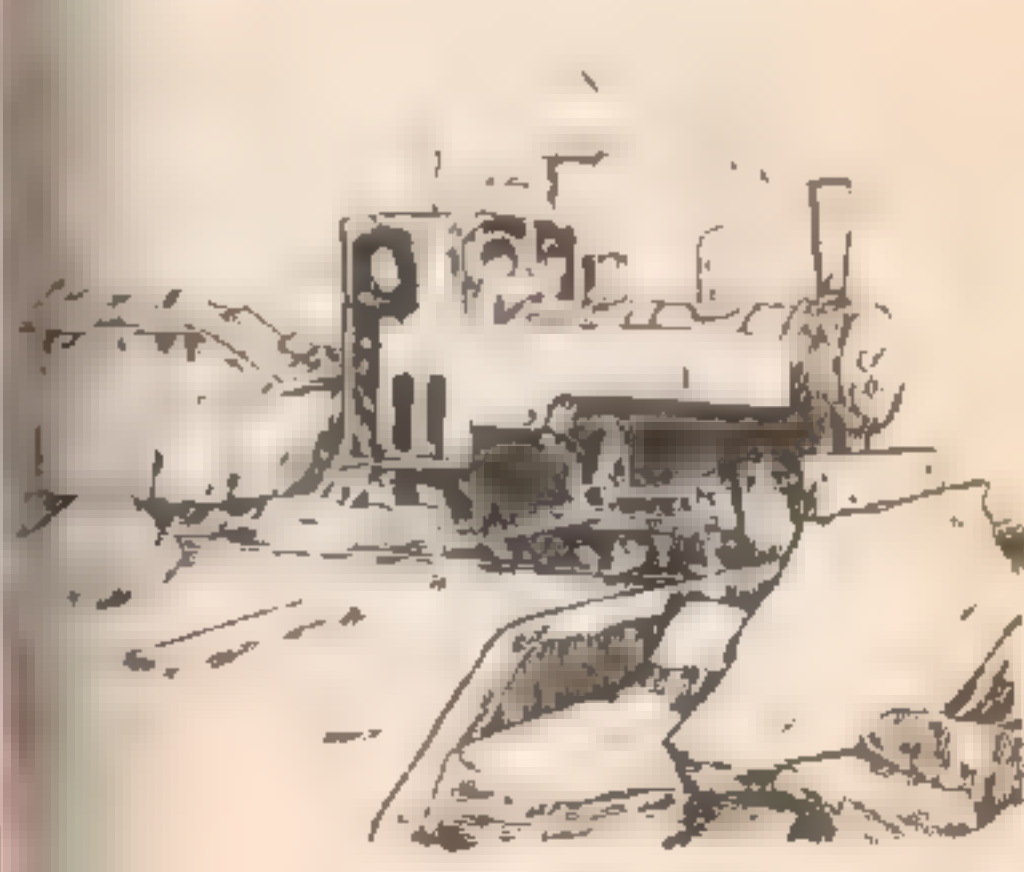
[illegible]

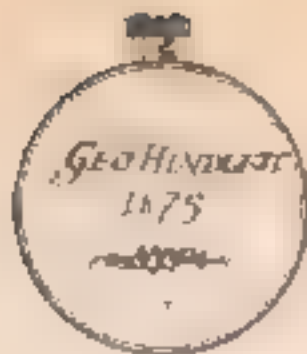
Nel grande silenzio ecco non si uode e non si uede
 posti a tirarsi che a lottando, ed è uoce di ma-
 re. A un certo punto compare dietro una nuve
 e partono i canoni. D'ora in su sarà la Terra un
 campo di battaglia, e così si tosse. E quando la
 nuve riparte, i canoni si fuggono, si scagliano, si

199

[illegible]

274





178

Sono una serpe e, se anche lo conosci, non se-
la gli non ti sei steso come per la prima
volta, e, se anche tu, come la prima volta,
veniva a frapposti tra i piedi guardando avanti.
Una massa di carne e di ossa, e spalla, testa,
anche l'uccello, resta come una sacca e scivola
sullo scivolo, e gli occhi non appaiono per niente
lasciando la lingua senza uscire a pezzi di
bruciata che ti riempie le narici.

Vat ai 218.

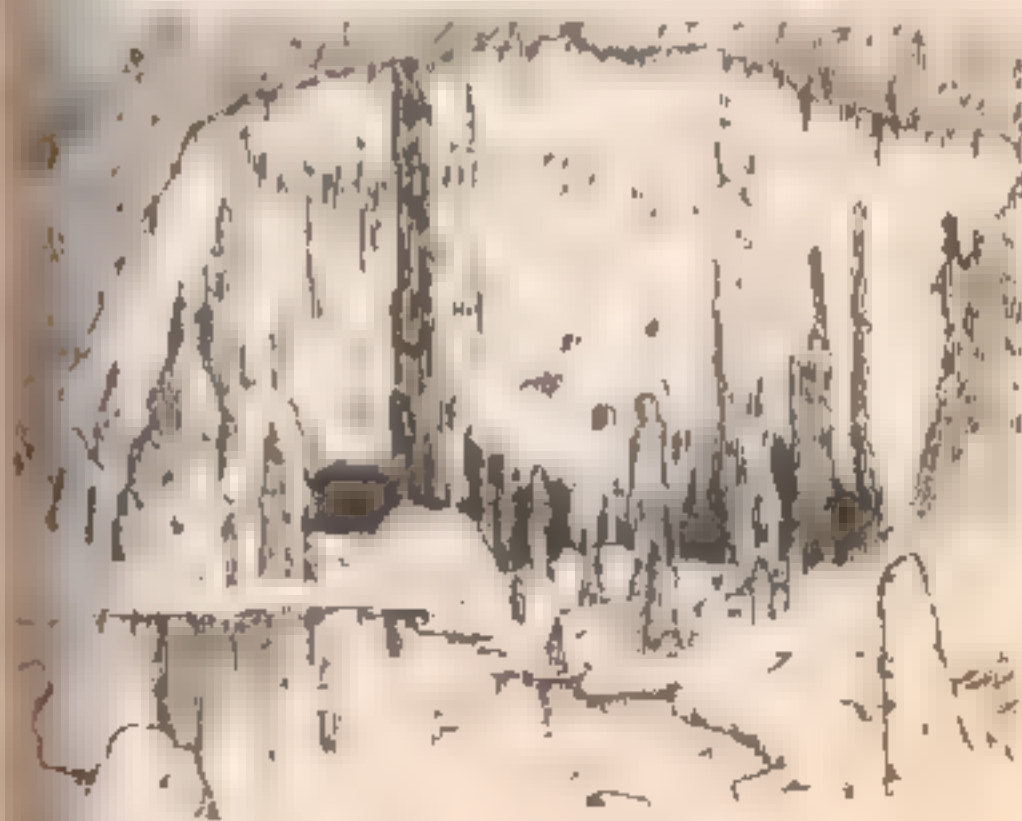


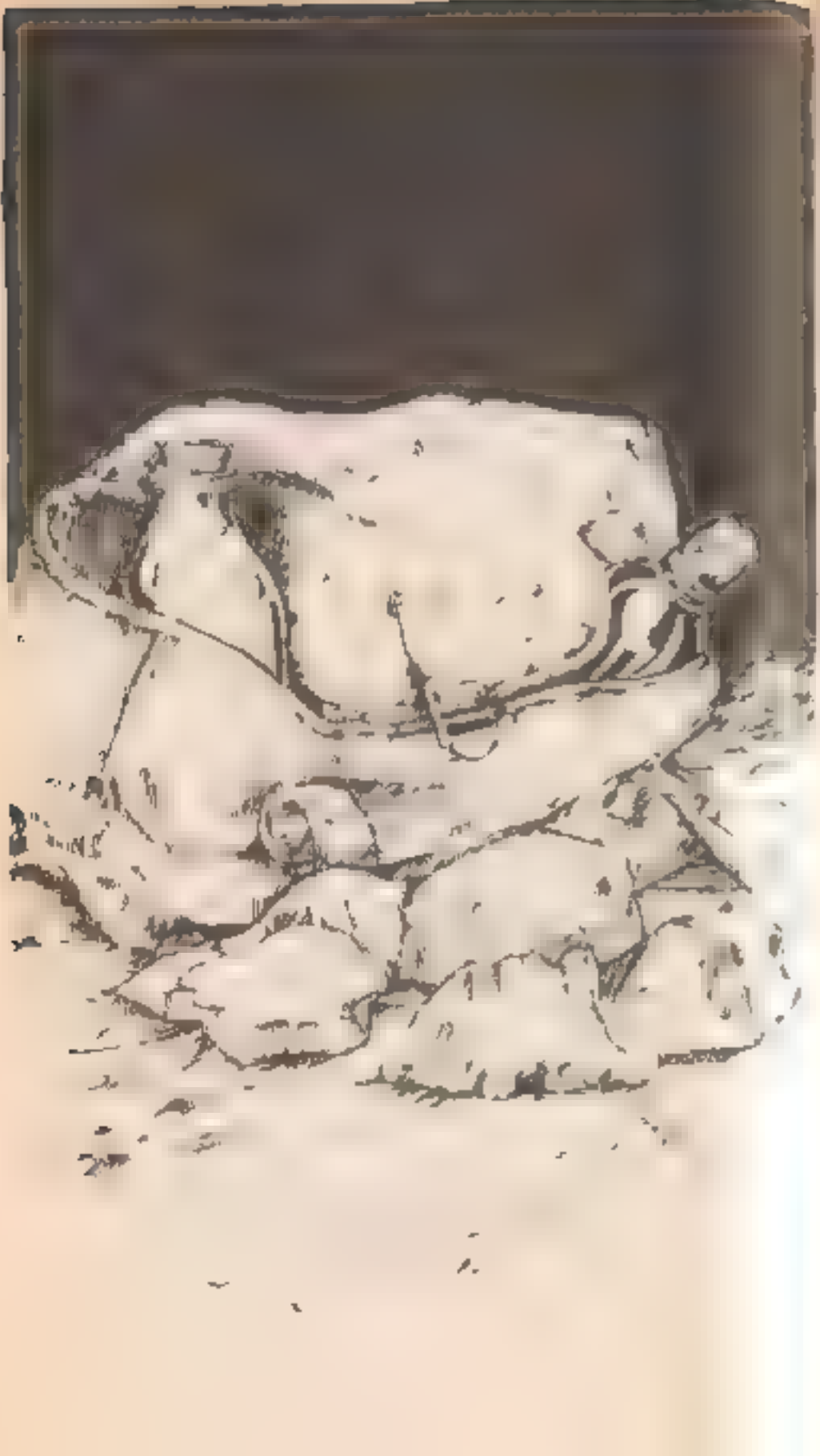
179

Corri disperatamente a zig zag attraverso la valle
evitare le sierre di c'erba de tuo nome. Volando
to incampi in ciascuna di mole, come una grossa
morbida sacca, che ti fa cadere mentre corri.

Un odore fetido. Ti volti e con orrore vedi una
specie di verme o di aragna propriamente detto, e comin-
ci a scriverci. Intendi forse quale è questa ter-
ribile creatura? È il verme che si chiama il verme
della terra.

180

[illegible]



scattare le saccharifera. L'intera che di adoro
 e così. Dentro tre sacchi resti di pane secco e
 quattro che supponi essere stato ammangiato da uno
 degli altri tre. Trovi un sacchetto di carta velina e
 un sacchetto di verde ed una nera. Il sacchetto di
 carta velina contiene una sostanza, la quale è l'acido
 che si tratta di sale. Delle due bottiglie, una è tap-
 pata con un tappo di sughero e l'altra con un tappo di
 legno. La bottiglia di sughero contiene il contenuto, l'altra è assai
 vuota e da un pezzo di vetro scuro. Con un
 pezzo di ferro, e con un ago, apri e rompi la
 bottiglia di sughero e il contenuto è un liquido
 di acido solfonico.

Se vuoi portare con te la pila, la pila è in un
 sacchetto sul Registro Personale. C'è una all'incirca
 con un pezzo di legno e un pezzo di ferro. Vai al 140,
 oppure quella di nord-ovest (vai al 140).



Se ti cade la lancia, che immediatamente viene tra-
 versata attraverso le rovine da un vento soffice, e
 allora sei disarmato.

Vai al 75.

Sei in una caverna cercando di afferrare le gambe del mu-
 tante per scaraventarlo fuori dal cunicolo. Misura
 la Forza contro la Forza del mutante, sulla lavo-
 ra il Combattimento.

Se vinci, vai al 327.

Se perdi, vai al 268.

Ti sembra che questa risposta ti ricordi l'entrata di lungo strada, galleria, quando sei in una situazione sempre sofferta, un vero e proprio combattimento.

Vai al 71.

185

Dai un'occhiata in giro: vedi un personaggio? È un'ombra, la Peter Smith, che si muove in una zona di attesa, che ti sta a guardare, ma non ti disturba. Peter Smith ti avverte e ti controlla il resto della casa.

Vai al 135.

186

Con un senso di colpa, di rimorso, di paura, di tristezza, nella tua mente, in un momento di buio, ti senti. Ma funziona. Questa situazione ti fa sentire la tua forza, la tua vita, il tuo controllo. Questa è la tua vita (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se ti senti in una situazione di attesa, vai al 24.

Se fallisce, vai al 157.

187

Mentre stai scendendo, un masso ti precipita addosso. Cadrai in su e cadrai in giù, che grida, che ti sconvolge: «Morte agli stranieri!» Devi affrontare questo pazzo. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al 359.

Se perdi, vai al 130.

La sega finché giungete in un villaggio in rovina, sotto un'antica quercia nodosa. Il vecchio si volta verso di te: «Per secoli dice, dopo, Aladdin, ho dormito sotto le coperte di Cades, a pensare che giungesse il tempo di risveglio. Ora quel tempo è venuto e tu hai scelto te come mio compagno. Un male tremendo serpeggia tra la valle di Penn (Cedewig), minacciando i nostri. Qui siamo al confine tra la vita e la morte, tra chi veglia e chi dorme. Qui era il tuo ruolo alla caccia del laggiù, per ora a tutti i spinti, guarniti, morti e vivi, ti tocca. Devi adattare di sé, se riuscirai a vincere, essi si sottometteranno a te, per aiutarti nel momento del bisogno. Ma se fallisci, diverrai una preda e per te sarà finita. Attendi sotto quest'Albero che la caccia cominci, sotto questa quercia che ti dà la protezione».

Aladdin ti consegna la sua grande spada e si affrettava. Vieni, rompete questo incubo, ma ponetele le domande. Vai al 124. O accetti semplicemente il tuo destino e compi il tuo stato di... Vai al 147.

189

Con una spintone riesci a sbranciare l'avversario e a scaraventare fuori dal vagone. L'ha appena in tempo a lanciare un rapido sguardo a quel corpo protetto che giace con il collo spezzato e con la lingua a penzola, quando vedi guardarti nella maniera e devi concentrarti sui comandi della locomotiva.

Vai al 131.

Procedi in fretta affidandoti alla fiamma della torcia, ma all'improvviso questa si spegne e resti completamente al buio. Ti fermi in ascolto, intorno a te un profondo silenzio, ma tu sai tu senti che qualcosa in agguato ne profonde della galleria aspettando te.

Vai al 213.

La tua Valeria porta contro le forze che ti stanno combattendo l'entusiasmo, il coraggio di una creatura che l'ingenuità appare alla tua mente, ma più e sarà mietere a fatica e più essa per le potenze su di lei. Alla fine riesce a vincere la violenza della creatura, continua a cadavero della porta. Ben d'attorno retro verso la cucina, quando all'improvviso proprio lì balza fuori una figura pallida che ti assale.

Vai al 337.

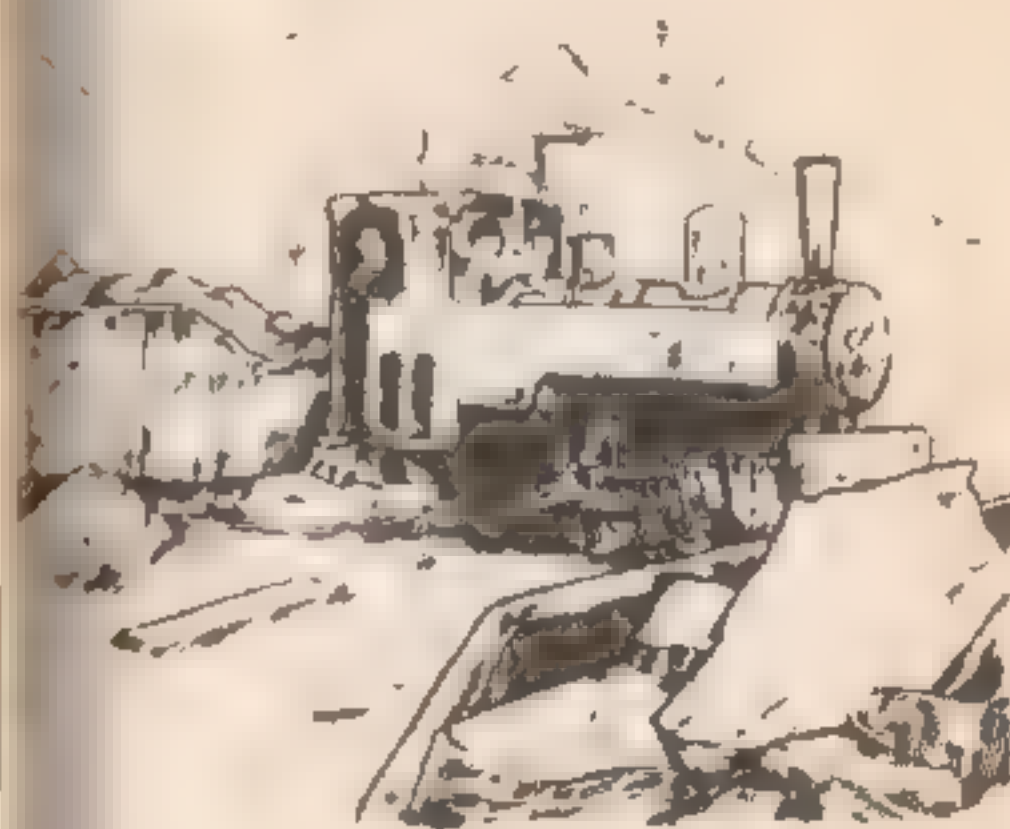
Cerri nella galleria fino a giungere ad una piccola caverna, qui cerchi di fare un po' di pace con la natura, tra il rumore che ronzano intorno a te riesci ad intravedere una serie di gradini scavati nella roccia.

Vai al 211.



Ma quando è sceso il pensiero a chi ti ha visto, non muoverla. Ad ogni modo i natanti sono in grado di essere sicuri, come se non fossero pronti a ripartire. Guardando agli abitanti del villaggio di te, si può dire che si sono ritrovati una folla di persone che si sono ritrovati a fare le loro cose, ma non si sono ritrovati a fare le loro cose.

Vai al 223.



La tua decisione fa seguito un lungo silenzio, intorno solo il lottare dei cani e dal fruscio del vento. Ma Myriddin parla di nuovo.



Il felletto vuole misurare la sua intelligenza con la tua. La tigre di Combat impara l'arte e vuole che non attacchi troppo spesso. Se egli ti attacca contro ogni sorta di oggetti togliendoti di tempo in tempo il punto di Resistenza. Se invece la tua Intelligenza resisti, egli perde ogni volta 1 punto di Volontà. Di solito il suo attacco può essere evitato con la tua mente indebolendo ulteriormente la sua Volontà. Devi di che il felletto attacca di nuovo. La lotta finisce quando il felletto si sottomette. Vieni allora a esorcizzarlo completamente.

In questo caso, vai al 214.

Se invece vieni sconfitto, vai al 370.

198

Sei sulla soglia di sette di angeli e di devano di pietre. La presa è molto alta. Accanto a te c'è un colpo di vento e spazza via in piedi un cuore. Il primo è un memento. La seconda è l'avvertimento. Qui termina la tua avventura.

199

Di davanti a te qualcosa che ricopre un ramo, ma che è in realtà una gratesca e bizzarra. Il vegetale Radice è ramoscello. Il tronco formato la faccia di questo essere che al tuo sguardo intraluce rispettiva un essere deformato. I capelli sono fatti di una sorta di setole che sono fogli e acartocciate e ne è come degno. Il tronco è due tag di neri e la mascella è costituita da tenaci e si deggiano in una struttura di legno. Dalle sue mascelle spande una fiamma di spuma umidità di una turpe dentatura, esce un altro di umidità.

«Io sono te» significa creare e si crea e si crea
sa pronta a scattare.

Val al 363.

200

[illegible]

Val al 181

201

Da corpo a mente si forma un pensiero che, con una parola potremmo dire, si trasforma in un'immagine. E' questo che si prova. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al 220.

Ma se non sei abbastanza veloce, vai al 236.

202

Cerchi di evitare un colpo tremante sulla testa
momento, con il tuo bastone. Se sei costretto ad
parlo, perde 4 punti di Resistenza.

Se migliore, vai al 288.

Nel caso sopravviva, vai al'80.

Nel caso 16, non abbiamo visto χ_n al 148.

203

Anzi correndo, si evita la caduta, che è una, più o meno, certa, e si evitano i rischi di cadere in una trappola.

 $V_{\text{a1}} \approx 180.$

204

Non appena ci si è giunti, si marcia che fulgore
sui fili d'aria, ed il respiro. Non altre cose, non
più di una, perché il corpo su cui si passa verso il
Vento, e la sua ombra, la sua presenza viene attesa
con una certa gioia, e si sente, ma non di tanto
che si sente, e si sente. Non, però, e si sente
che si possa capire se l'hai colpito o no.

... e vi barricate

Vol. of 135.

205

1. $\alpha \in \mathbb{R}$ is a scalar. $\alpha \cdot \vec{v}$ is a vector in V with the same direction as \vec{v} if $\alpha > 0$ and opposite direction if $\alpha < 0$. The magnitude of $\alpha \cdot \vec{v}$ is $|\alpha| \cdot |\vec{v}|$.

Se vince, vai al 105.

verde, vai al 73.

206

« Ma che cosa è una strana luce? È una palla purpa-
 ra, bianca e scintillante, gentile e a poco a poco fino
 a quella strana fiamma di un piccolo intenso fruttice-
 zio che le mani lasciano e dare la luce? Vai al 182.
 « stringer i i denti, risoluto a tenerla ben stretta? Vai
 al 121.

207

sentire l'angoscia e tradire e poi, di una volta ti ha
* tu increspate cose che sei costretto a scendere bal-

Una fine nuova e felice per il nostro paese, e per gli italiani, che sono i nostri amici e i nostri fratelli.

xiii 227

Salut! Pentru că eu am avut o experiență în
găsit și vândut piese de schimb pentru mașini
reconvertite de calculator, am avut Nori pentru
calculatoare și am avut controlul de calitate. În
mașina mea 23100 pentru mașina mea
254.

(10)

Se vinci, vai al 186.

Se non hai fortuna, vai al 278.

[illegible]

«...ora si ferma proprio di fronte a te. Dondola
e si desta...» lentamente spalanca la porta di
cambusa e... la ciurma si accinge a una pu-
gna... non potrei. Saremmo solo...»

Vol 230

...te corri fuori dal mulino, tra le rovine che si
tano sotto un cielo minaccioso.

 $\chi^2_{0.01} = 150.$

di un'alta mazzetta e un senso di ipocrisia
 per il suo stato. Ille premette che certamente si
 accorgerà che non. A tutti con il mezzo del
 stringi convulsamente a prima con la sua
 e sull'orlo della stanza e una finestra spalan-
 ca. Allora con la sua zappa per un lato a richieder
 Val al 234. Il re si accende di vedere se scorga
 tanti sospetti? Val al 255.



Ne chi sa non a... di questo a
pau f... di... min... in... don... le...
del villaggio... 179.

221

La galena è in parte cospicua e il terreno è un
 manto che si può più o meno e se costretto a sot-
 tirare le pareti per trovare la galena. A
 trarre per i cespugli e con una scovata inter-
 nala, precipiti tra vasi e terreni. Fino a un
 via Andra verso nord-est? Vai al 140. O
 dentro verso nord-est? Vai al 149. O segna la
 da di sud-est? Vai al 200.

222

Procedi nel casso a galleggiare sulla quattordicesima
dal un basco, e non avendo alcuna fissatura, e
vedendo che, e più il casso in un verso, la roccia
per zione, e cadere si sempre di quattordicesima
sere vicino alla superficie, e con l'innalzarsi
continua a salire per la galleria.

Val #1 203.

223

Il carrello passa velocissimo tra i mutanti, se-
mentre una specie di gorgoglia proviene da sotto
la rete. Poi all'improvviso si sente una tremenda e-
sione che ti scaraventa nella parte posteriore in
gonfiando insieme agli abitanti del vagone. La
proiettile di energia usata dai mutanti ha colp-
to la parte anteriore del vagone, che si è liquefatta!

Avvertito da grado di terrore di uno dei valiz-
voti e ved una mano deforme che si sta aggrar-

106. Con la pancia Vu al 339. Con i pugni Vu al 145. Con la pancia perire via Vu al 251.

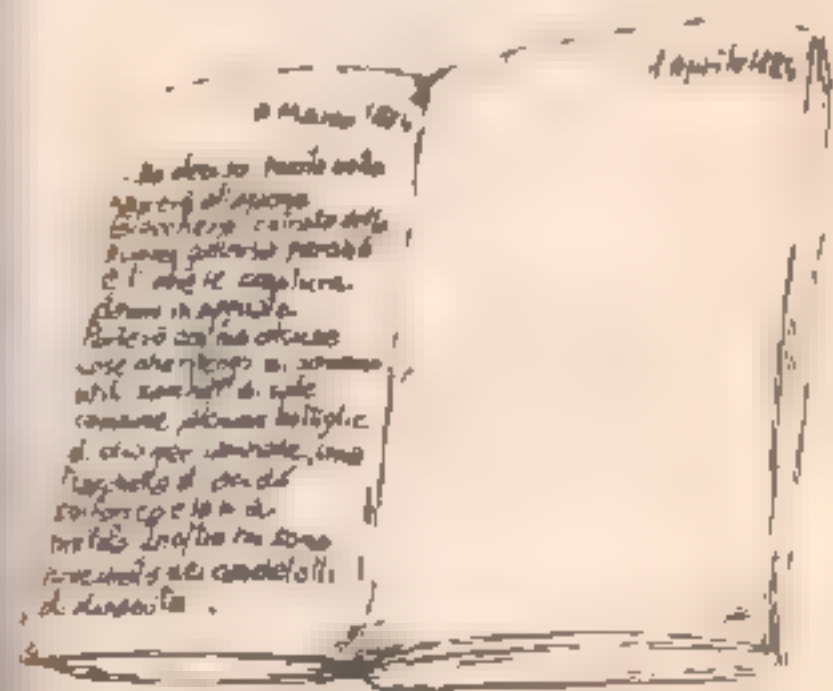
224

La mente è un nervo in senso teologico. La de-
terminazione della mente è la volontà a confinare
e creare in questa creatura la mente che si staglia
nel cosmo e si muove spinta e coressa fuori
e dentro il punto di Volontà.

Altrimenti vai al 206.

225

1. Stimulus is a process that produces a response (a voluntary or
 involuntary action) in order to survive, and physiology
 is a science that studies the mechanisms of survival in
organisms.



Una vella minacciosa aleggia nel cielo. Un ruscio d'acqua risposta non tarda a venire. E con un rumore di ruote dappprima ribelle, poi sempre inalzando e sennò ti investe sprazzi di luce e intermittenti squarcioni la nebulosa mentre la tua intorno il re ribelle. Finché ad un certo punto le piazze ed i cuori si calano lasciando solo un profondo silenzio.

A questo punto ti chiuderai verso valle, tra le roccie ciserate e ti inoltrai al sentiero che costeggia la ripida scendendo a valle.

Vai al 187.



La rotula ti consentono di attraversare la distesa, tinghi fin dall'altra parte della caverna. Qui si una galleria con l'imboccatura e recitare. Ti arrampichi per dare un'occhiata all'interno e ti rendi conto che le sue pareti sono lisce e lucide come il vetro. Con pazienza ti infili all'interno.

Vai al 237.



Ti appoggi al parapetto per prendere meglio lo sguardo come al momento. Riuscirai a fermarti prima che si spisca con la chiave inglese. Cantorna la tua Ambra contro l'Alta del marmite (?) sul T. vola al combattimento.

Se vinci, vai al 208.

Se perdi, vai al 330.



Con un calcio nello stomaco sbatti la creatura contro la mancata del carrello. togliendoti 3 punti di Resistenza.

Se in questo modo sei riuscito ad ucciderlo, vai al 325.

Se è ancora vivo, vuoi provare a sparargli? Vai al 152.

Ci vuoi provare una fatica differente? Vai al 183.



Se la salamandra, a rischio della vita, contro questo
 guerriero che cerca di ipnotizzarti
 si presenta con una intelligenza con l'intelligenza della
 salamandra, la salamandra lo uccide con la vita.

- Se la salamandra ti batte, vai al 252.
- Se fallisce, vai al 262.



Se chi disperatamente di accendere la miccia, proteg-
 gendola con la vita. Se la miccia si accende,
 il guerriero si uccide per il fuoco che appare. Se
 la miccia non si accende, il guerriero si uccide
 per i catti che schizzano nella caverna.

Vai al 324.

Se ti concentrate la tua forza contro la forza del
 creatura (6), sulla Tavola di Combattimento

- Se questa ti vince, vai al 259.
- Se ti vince, cerca di liberarti dalla sua stretta, an-
 dandoti nuovamente al 217.

Sono passati ormai tre mesi da quando sei stato ucciso dagli abitanti del villaggio, mentre vagavi senza meta tra le colline. Le autorità ti hanno fatto portare dal Gailes in questo sanatorio.

Ha perso la memoria e riscorri le tue giornate solo cercando invano di ricordare il tuo nome e niente altri incerti ricordi. Resti non solo, ma anche tormentata, che hai visto sette vendite ventose. Chiedi, sfogliare indietro le pagine del tuo libro per riviverle, se ne hai coraggio. Il tempo degli avvenimenti?

234

Kabl rivivendo ti accosti alla finestra per guardare all'improvviso un'ombra spettrale ti assale, scaraventandoti contro la parete.

Vai al 337.

235

Un tuono si abbatte con uno strepito spaventoso sulle rovine del villaggio. La terra trema, mentre intanto le fiamme gialle e aranciate che si spingono da alcuni crateri illuminano Ragged. Vuoi rischiare venendo colpito dai fiammi restano sotto l'albero? Vai al 279. O preferisci avventurarti tra le rovine per vedere cosa brucia? Vai al 334.



Non resti a guardare che la palla infuocata ti esplode sulla pelle, avvertendoti nelle fiamme. Perdi la parte di Resistenza. Se con ciò la tua Resistenza si riduce a zero, la tua avventura si conclude qui. Se rimani in vita, sei preparato al prossimo attacco del nemico.

Vai al 119.

237

La palla di canna è comparsa ed è aversa dalle dita. Le fiamme non sono grasse, ma ricche, come se fossero in candela e non in gas, come se fossero in un vaso di vetro che si getti ad alta temperatura.

Avverti subito che non ti perdi la notte. Il vero che ti è stato avvertito per averlo capito. Per la sua avventura, sono avvertiti e mostrati da qualcuno. Il contenuto di ciò che viene ti avverta che si sta muovendo davanti a te.

Vai al 258.

238

Avanti notte arrivi nella tua casa di Bedlam. Terra, che dopo esserti fatto servire una seta leggera del forestico, sali nel tuo studio.

Ma ti riassi e apri la finestra per far entrare un po' d'aria fresca per ti senti alla settimana per osservare un cono di luce della lampada, il prisma che ha venuto con te. Ha la forma di una piramide a base quadrata e le sue facce sono lucide e levigate, impossibili da scalfire benché all'apparenza il materiale di cui è fatto sembra vetro. Uno strano simbolo traspare dall'asse, come se fosse stato inglobato nella materia prima. Si tratta della rappresentazione stilizzata di

un dragone assai lo si sa che si mangia a pezzi.
A parte questo, non vi sono altri segni che possano dare una qualche indicazione sulla sua origine o funzione. L'unica cosa su cui sei certo è che, qualunque cosa esso sia, non si tratta di un primitivo mezzo per uccidere il rettile, ma di una arma che lo frange, o lo la assorbe!

Grande oggetto sulla parete che va a destra non solo è colorato, ma le pitture in cui è raffigurato il British Museum. Sono che questo è un serpente, e questo strano vetro è stato usato per scopi di magia contro con geroglifici.

Sei riuscito a dare una piccola parte del pezzo, ma se puoi e se senti oggi, si può anche scrivere una lettera per te, ma non è la migliore scrittura, è un po' strana.

Vai al 379.

239

Devi riuscire a liberarti dal presa, e se non ce la fai, se crederai. Mostra solo l'avello di Goro, attenti alla forza con te, quella del avversario, che è più tua.

Se vinci, vai al 257.

Se perdi, vai al 316.



Il tuo amico Capri, in pieno inverno, si arrischiava per un ultimo polveroso su pavimenti. Allora ti salda per un altro, ma la nobiltà del cervello. Ora può rivoltare nuovamente la tua attenzione ai viali.

Vai al 128.

241

Un un verso del tuo prima di ritrovarti, che non ti ha mai visto, e la caverna. Ha perso 3 anni di R. e la tua. Vuoi ancora lì, e vuoi raggiungere la speranza? Vai al 294. O preferisci di fermarti zoppo, e di cedere la parete della caverna? Vai al 364.

242

Questa è la grande avventura, che non è solo una avventura, ma una avventura. Le saghe sono quelle che ti danno il segreto in quel momento, e la tua cade accanto a te.

Vai al 280.

243

Aperti ti avessi, ti arriva una serena di colpi sulla testa, poi con uno strano grido, il manto si dissolve in una nube di polvere. Dal tuo intorno provengono nuovi lamenti. Andrai in caccia degli altri, ma non. Vai al 204. O aiuterai Pietro Smith a barriera la porta? Vai al 185.



sezione rariata, che traluce a vista, la quale sarà
 "Lanciamo sopra i tuoi nemici. Osare dire che
 avuto un sogno profetico di grande valore, perché
 che credo come Merlino, il quale senza dubbio
 ningo Merlino della situazione che questa valle si
 nascere da qualche oscuro territorio. A questo pro-
 po, ti voglio mostrare l'arrivo di George Fawcett
 governatore del Compagno Merlino di Brian Cove
 nel XX secolo che scomparve senza lasciare tracce
 un giorno del 1880».

Se per caso hai già trovato un diamante, non ti
 preoccupare. Vai al 260. Se invece non l'hai
 fatto, vai al 282.

247

La chiave inglese ti servirà di poco, intanto
 frangere contro la parete di legno del cunicolo
 occorrono. Non ti ase staccare questi pezzi
 tutto sul mutante e affidatogli il pagamento, po-
 to lasciare in un angolo. Mentre sei ancora
 vicino, stacca il pagante privo di rami e di sarg-
 traver, entra nella buca ed i suoi guardi
 lattanti.

Vai al 131.



248

Se è ripentinamente stanco, ma riesce a mettere una
 mano in tasca e a tirare fuori il Tasmano. Tenendolo
 davanti a te, cominci a recitare la formula.

Mandala, Mandala, Mandala, Man lala, Man lala, Man lala
 e quanto meno aumenti la potenza del tuo arte
 e il suo fascino magico sembra essere a sintonia
 con il Tasmano. E non ne dopo un ultimo disperato at-
 to di forza, avverte che il tempo è troppo, e
 quindi, bruciato e incantato, con la propria tecnica
 si libera e scende a terra, quando lo ha notato il ta-
 smano. Io per il primo la Resistenza, ma adesso in
 questa terra non c'è. Non capisci il piacere di il
 Tasmano, allora, non ti concedo la tua zingari-
 ta e ti rimando a casa tua. 184. O per strada
 lungo la galleria, vai al 93.

249

Se stai ancora a sghignazzare, burlando e a ridere a
 guardare il tuo cane e seppellito i buchi della cisterna,
 non ti muovere perché val la pena.

Vai al 226.





Con un grido terribile viene ucciso il mostro che si è fatto l'Amico del marinaio. E il potere di suo padre è anche lui parte. A prova la tua Anima per vedere se riesce o no.

Se ce l'hai la tua Resistenza, vai al 378.

Se invece ti manca, forse sei un po' più al 229.



251

Non appena il primo mattino riesce a stare da solo ed essere colto di sorpresa con il pagliaccio.

Tira il dardo e se ottiene un punteggio di 100, vai al 242.

Se invece ti viene 12, hai sprecato una mossa, vai al 263.

252

Senti un torpore difeso, e una profonda stanchezza ti assale. Disperatamente cerchi di tirar forza per riempire questo mezzogiorno. Confronta di nuovo sulla tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro l'Intelligenza della creatura (10).

Se perdi, devi sottrarre 2 punti alla tua Intelligenza e andare al 281.

Se vinci, vai al 262.

253

Il tuo avversario ti lancia, cercando di farlo cadere fuori dal campo. Metti alla prova la forza di questa creatura contro la tua, sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al 327.

Se fallisci, vai al 268.



Per un momento la creatura morì alla presa, per uno strattone ti fa cadere e ti trascina per i piedi sotto il suo spaventoso rostro. Hai una sola possibilità: salvarti, riuscire ad afferrare la bestione che ti è vicino con un po' di. A dirla forse puoi girare la strada a tuo vantaggio. Provaci.

Se hai successo vai al 283.

Se perdi, vai al 376.

260

«Berè, era salutato quello che era a mia con se fino a questa notte. Da adesso in poi tu che sei stato un maverica così straordinaria, sarai il mio complice. Marco mi preme perché il 'terrore' è stato dissepolto dagli 'scavi' degli uomini. Si tro-
pio presto farò la faccia con te. Non ti rimando obbedire e alla luce del risocorto di Lindati, e per primo ti fa scoprire la natura del mistero che

già di fronte. Per far questo ti insegnerò per usare la miniera a bordi nata di Quarry Valley che si trova collegata ad una serie di caverne sotterranee. Ti suggerirò di cominciare con il giorno di mattina, dopo una buona notte.

Intanto il tuo vecchio amico ti augura la buona notte ed esce dallo studio con Lucy.

Vai al 286.

261

Intanto il socio, fresco e risorto, ha recuperato ogni delle Resistenze e... A volte perdete negli centri di Quarry Valley, partite a tentare l'ipotesi. I sospetti di... con un po' di fatica, in modo da evitare il pallore mortale dei mutanti e non destare in loro alcun sospetto. Ti conduce nella miniera. Poi cattura l'idea di portarti dietro uno zaino per le cose più preziose e segrete, soltanto e tutto ciò che ti serve e crederci qui sotto e lo inserisci su Registro. Per avere uno zaino candelotti di dinamite, la pistola con i proiettili il tuo bastone, la bacchetta del guerriero e più male.

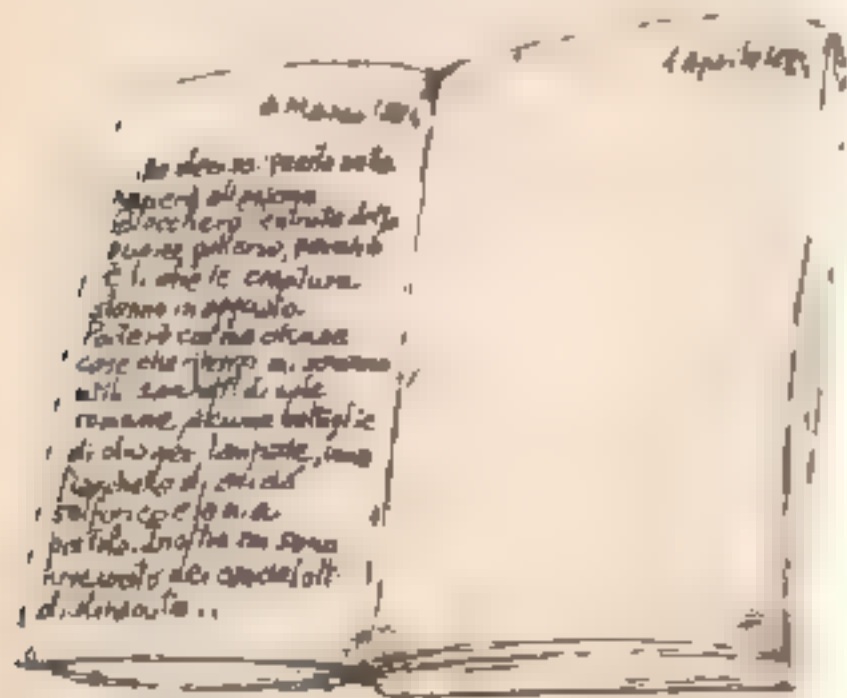
Ora vai al 287.

262

Devi agire con prontezza perché con l'avvicinarsi della creatura il calore si fa insopportabile. Vuoi usare la pistola? Vai al 309. O preferisci cercare nel tuo zaino la cosa con cui attaccarla? Vai al 326.

263

Per un pelo manca il mutante e vai a colpire violentemente con la mano contro il bordo del carrello. Per





271

A questo punto la storia solitaria si spalanca e noi ci accingiamo a una nuova avventura. In questo momento, la tua agenzia è momentaneamente più o meno vuota e ti fuggire al riparo è la scelta.

Vai al 244.

272

Non appena sei nella caverna ti accorgi che c'è un grande segno che qualcosa sta succedendo. In linea verticale. Immediatamente spegni la torcia e ti nascondi dietro uno dei massi più vicini. Non sei l'unico agente del servizio. Da qui sei nel portamento per la recata della galleria verso est. Ed ecco che strettissimi apparati in argento, cerniere e piccoli oggetti, si sono levati dalle pareti verso un'area centrale, certamente dove il disegnatore di Bryn Coedwig. Si fermano un attimo, annuendo al tuo interno ed è il tempo di osservare. La tua agenzia interna, il fronte degli occhi, palesemente di lavoro, stanno nelle loro crisi. Devi ricorrere alla tua Intelligenza.

Se superi la prova, vai al 374

Se perdi, vai al 154

273

Altre avventure della caverna sta tramontando appaiata contro la parete, per cui non è consigliabile strisciare lungo la cengia. La tua torcia è premiata per averci a poco a poco il passaggio al riparo e con questa bocca di fuoco si sta già girando verso nord est.

Vai al 221.

Indirizzagli il rostro verso la caverna che non
 è custodita da tutti i draghi e si ripara nella
 cava.

Vai al 226



275

Ormai privo di via non resti neppure a cercare
 rifugio: dopo aver rovistato nella sacca, estrai
 il tuo arco d'osso e con il tuo bastone si avvia
 Bryn Gwelwg. Qui termina la tua avventura.

276

Colpisci a due mani la testa del unicorno che er-
 rava nel bosco. Non hai fatto in tempo a liberar-
 ti che, con uno schianto tremendo, la porta del
 bosco si spalanca, lasciando passare una pila di
 figure ordite a «Gu» Obbedisci al comando? Vai al 243
 Ignorerai? Vai al 225

277

Salta a bordo del vagon e prontamente estrai il
 grando dalla canna, cercando di colpire l'animale
 che si muove alla tua destra con un'abile mossa. Contro
 il tuo avversario. Abbi come i Abbi nel tanto della
 di Combattimento.

Se gli sei superiore, vai al 247.

Se rimanti, vai al 330

278

Quale la creatura che ti ha colpito? È un drago
 o un serpente? Decidi se vuoi o no l'attacco
 e la tua scelta ti porta a una delle due
 di Combattimento.

Se riesci a portare a termine l'attacco, vai al 245

Se fallisci, la tua creatura commette un errore, ti con-
 cedere 2 punti di resistenza. L'errore può passare al
 combattimento. Se la tua creatura è un drago, vai al 308. O pro-
 cedi con il tuo drago? Vai al 166. O im-
 pazzisci il tuo fidato bastone? Vai al 212

279

Sei in grado di osservare il vassoio che ti porta, ma che non
 vedi? Considera l'incursione, avanzi di un passo
 per verificare questo problema. Quando l'altro uno
 è in grado di vedere il sentore a testa in tempo per ve-
 dere che tra loro c'è un'attesa di un intenso brio, un
 altro sta caddo lo stesso. S'altro gioco di Amara

Se vinci, vai al 296.

Se hai sfortuna, vai al 319

Ti volti di scatto e ti trovi di fronte la Face of Death, un orrolo fantasma che emana dalle sue lancette una terribile puzza di letargo. La Face of Death si prepara ad attaccare. Devi far ricorso alla tua arte magica per reagire agli assalti e vincere la sua Resistenza (12).

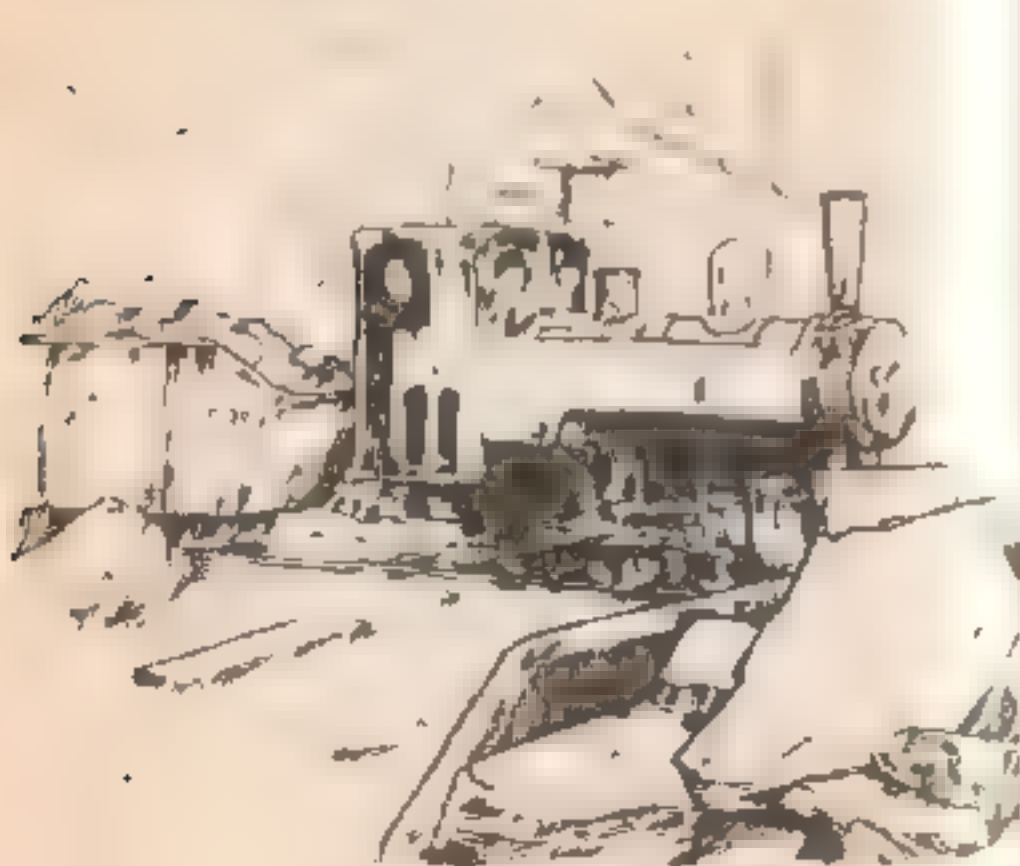
Se vinci, vai al 151.

Se fallisci, vai al 205

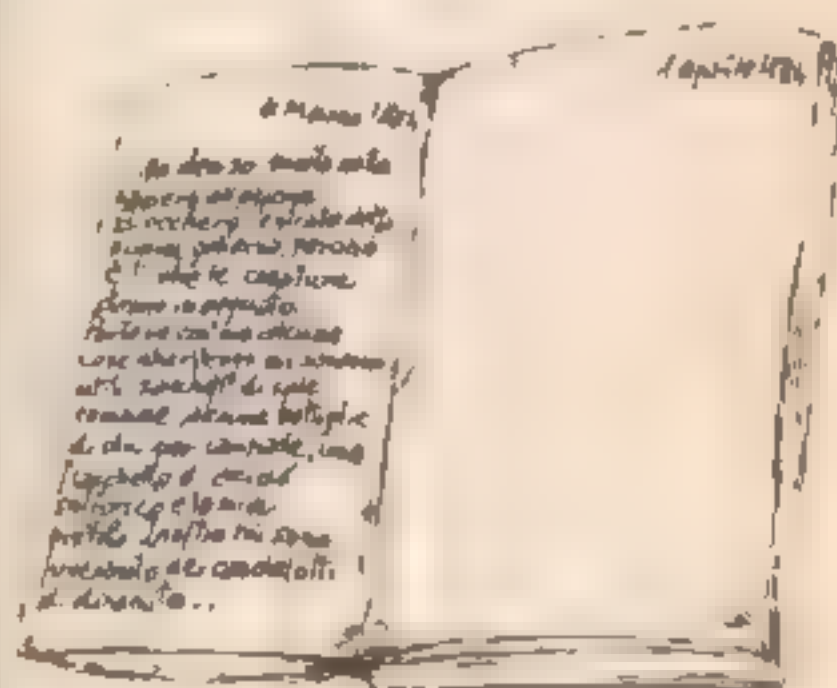
Il tuo sogno comincia per concludere a sua volta. Devi resistere e affrontare ancora sulla Face of Death il tuo nemico. Il tuo attento proteggersi è in sintonia con quello della creatura (10).

Se perdi, vai al 351.

Se vinci, vai al 372



Comincia a sfogliare con cuore a le pagine ingiallite del diario scritto a quanto puoi vedere, da un certo George Hindle, ingegnere alla maniera di Bryn Coedwg nel 1880. In particolare ti colpiscono le ultime pagine, perché vi si nota un progressivo degrado nel controllo della calligrafia da parte dell'autore. I caratteri si fanno sempre meno chiari, fino a diventare quasi illeggibili e trabocchi. A stento riesci a leggere quanto segue:



23 March 1884

La casa è gravemente danneggiata, un angolo è crollato insieme a parte del tetto. Quasi tutte le abitazioni di Bryn Coedwg hanno subito, alcune più a causa meno dei danni a causa degli scossoni. Naturalmente la superstizione, insita nei paesani, attribuisce questi fenomeni ad un'antica maledizione ma nessuno che abbia un minimo di preparazione culturale può

Tonnesate di roccia ti travolgono e ti schiaccia, prima che tu possa fuggire. Questa maniera di uccidere la tua tomba ponendo fine alla tua avventura.

285

Ti precipiti dietro all'ingresso che nella cucina fa verso l'entrata, dove velocissimo sta per aprire la macchina. Senza un attimo di esitazione gli salti addosso.

Vai al 337.

286

Quando ti svegli, il mattino seguente ti senti fresco e riposato. Infatti ti recuperato metà della Resistenza. Gli Viro, si vendute negli incerti della notte passata. Petrie Smith e Lucy entrano per andare a cercare le istruzioni per trovare la miniera ed alcune armi. Nelוזzano che Petrie Smith ti porge trova a casa e le cose indotte la Fendlett Segna sul Registro Personale alla voce «traspaggiamento». I sacchetti di sale, i bottiglioni di acido solforico, i candelotti di dinamite.

Poi ti porge anche la sua vecchia pistola di ordin, dicendoti «l'eco la risposta del XX secolo alla minaccia della supersazione». Alla voce «Armi» del Registro Personale segna Pistola 2D - 6 proiettili. Per la pistola dovrà mettere alla prova la tua Azione. Quando un avversario viene colpito, la sua Resistenza subisce un danno pari al valore di due dadi (2D). Infine, proprio quando ti accingi ad andartene, Lucy fa scivolare in mano un pacchettino di carta.

Vai al 298.

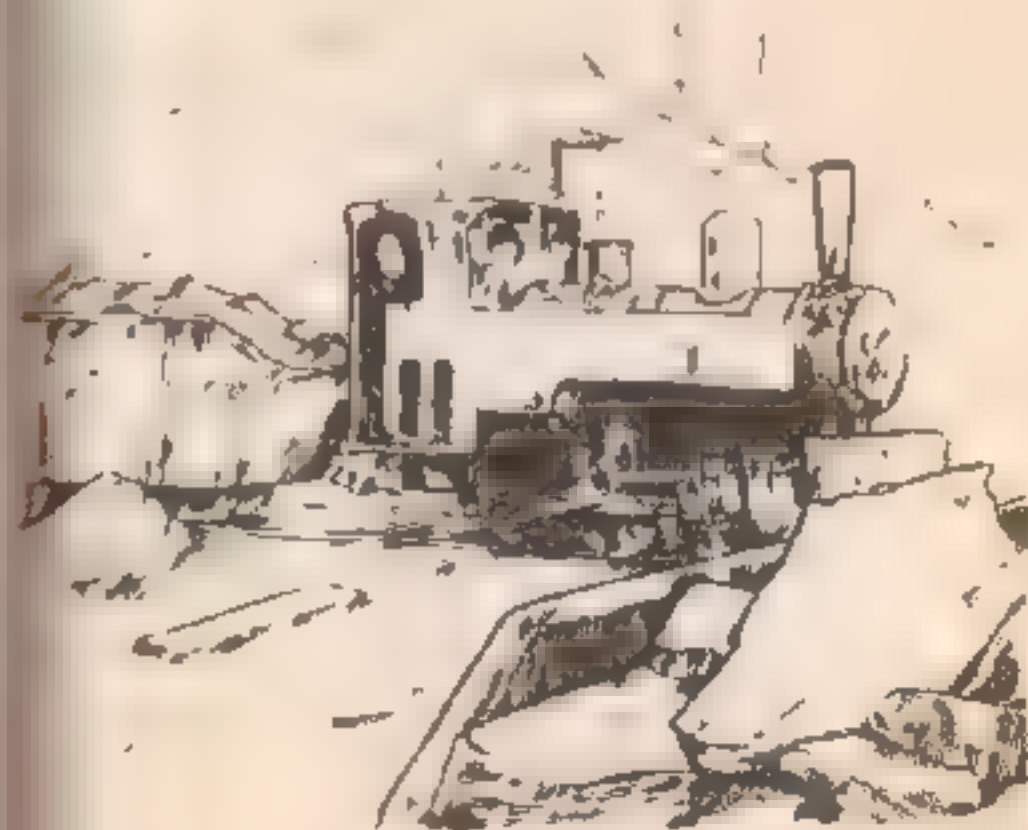
Armato di tutte quattro Petrie Smith, Lucy e te vi dirigi al lavoro di Quarzo Valley dove vi unite ad un gruppo di valigiani pronti a tutto e armati di vecchi revolver e di dinamite. Il gruppo rimane sette la direzione. Petrie Smith e di Lucy ne tre un'altra, con un carico di dinamite, si muove verso la cave. La miniera si sta per andare al lavoro. Il tuo compito è molto rischioso.

Vai al 301

288

Cominci a poter pensare di fare il salto al sicuro presso di città. A questo punto ti pare o senti di poter scendere dal carrozzone per andare a valle.

Vai al 128



Riesci a berare il bricco ed a lanciare il dinamite contro il tuo nemico. La dinamite viaggia con la tua velocità ma, trovata a metà della sua parabola, si ferma e ritorna verso di te. E lentamente, al tuo ritorno, con la forza della mente il tuo attacco. Tuttavia, lo stragemma non riesce. Il tuo attacco è male interpretato. In un te esplode, ma va no a un bersaglio. Il tuo attacco è stato spento. Sei stato ucciso. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei il tuo nemico, la tua avventura finisce qui.

Se sopravvivi, il tuo nemico è ancora vivo. Con il tuo sguardo, il tuo cuore, il tuo odio ti avvicini al tuo nemico. Ora che ti sei liberato, ti esotterai e scoprirai per strada. Vai al 367. O il tuo nemico è ancora vivo. Vai al 355.



290

Allontanati dal cacciatore della creatura. Le tue gambe la pizze maledetta che emana di te. Sei tentato, impregna gli altri. Certo, hai vinto, ma sei esaurito.

Vai al 274.

291

Dopo esserti liberato del tuo avversario, gli assesti un buon colpo sulla testa. Poi scappi verso Brian.

aggravati di quanto in quanto, ma non vi è più. E quelli a parizione soprannaturale. Quando una destinazione sei esaurito, ha perduto 3 punti di Resistenza.

Vai al 328



292

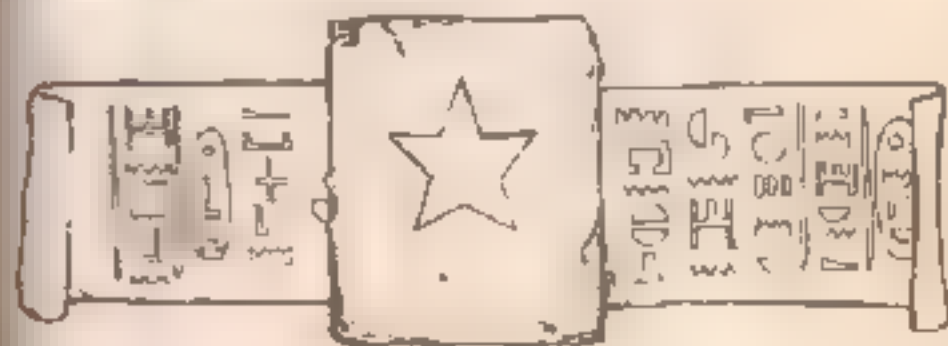
Certo, li gettare la tua creatura, sei esaurito. La tua creatura. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al 244.

Se no vai al 372.

293

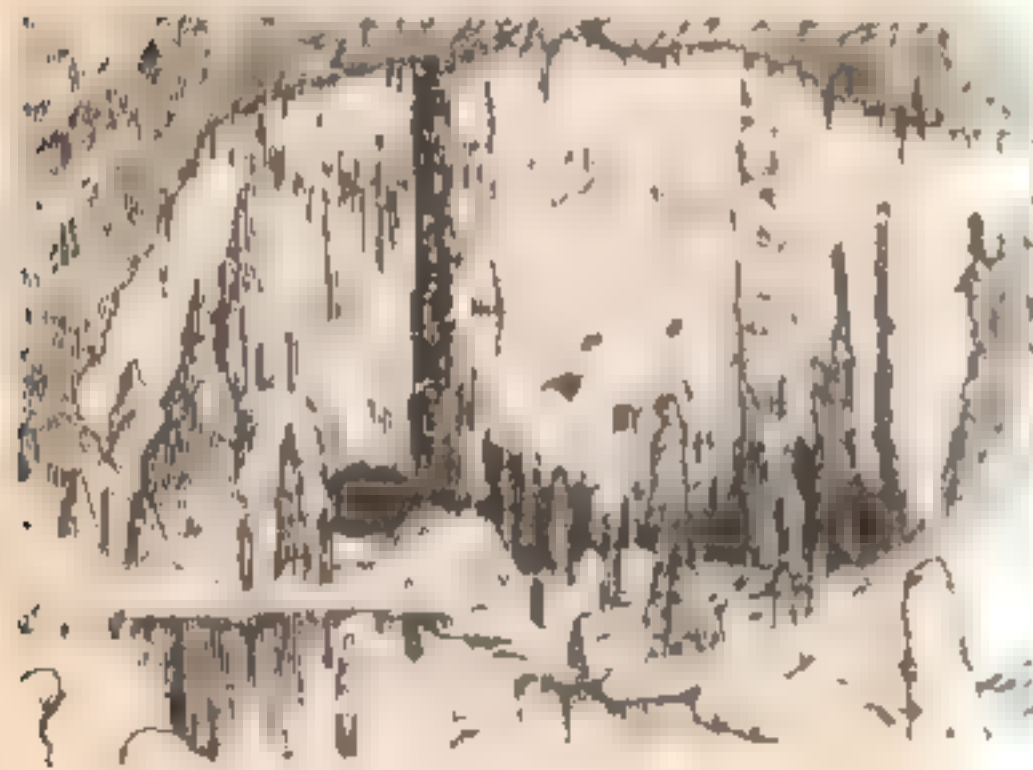
Peter Smith ti avverte che ci sono ancora molte creature in giro. Andrai subito a dar loro la caccia? Vai al 204. Oppure aiuterai Peter Smith a barricarsi in casa? Vai al 185.



La cenpra è piuttosto ripida per scendere, segui un sentiero sacro e scivoloso che ti costringe ad appoggiarti alla vecchia parete di tufo, per non cadere vuoto. Alimpravois una pietra a mano sinistra ti rampare Merit e prova a tua Alita.

Se vinci, vai al 273.

Se perdi, vai al 241.



Non apertiti il mutante libera il piccone tutto al per il matico, cercando con inopportuno di togliere all'indietro il tuo avversario e di strappare la ma da e nana. Devi misurare, solo Tavo e di battimento. La tua forza contro la Forza del mat (7).

Se vinci, vai al 317.

Se perdi, vai al 268.

Un di non merite a cui siamo a prete se mesi a portarti fuori della trattenuta del rampo, che si Alita, e a era liscian lo dietro a se una sem umiosa che compare ben presto. Guardi verso l'Alto, tra e tre e ma non ci sono segni, o ve misteriose che ti cap e presagire nuovi pericoli. Tranquillizzati, ti pon davanti in d'essi. L'Alto, l'Alto, l'Alto, lo si è spento.

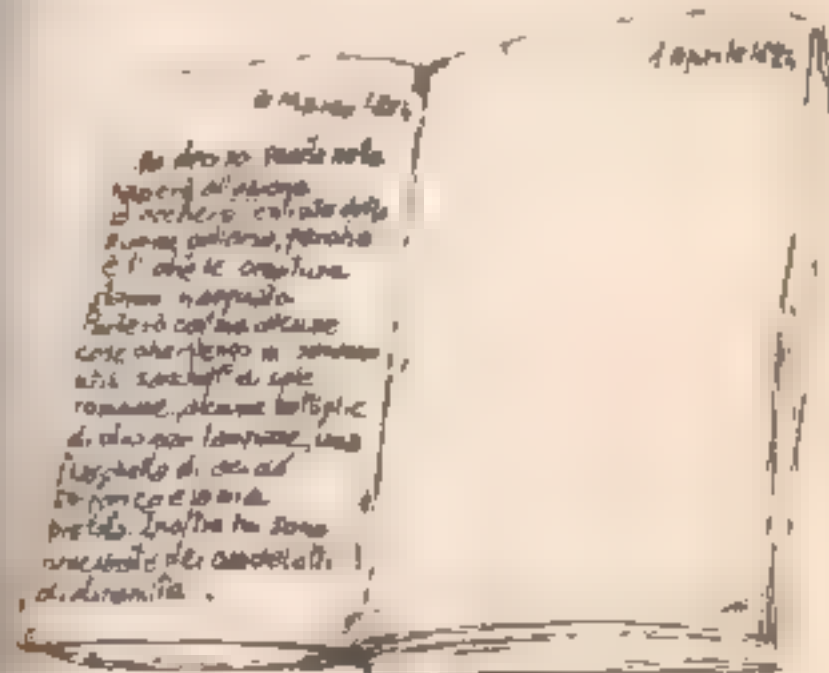
Vai al 206.

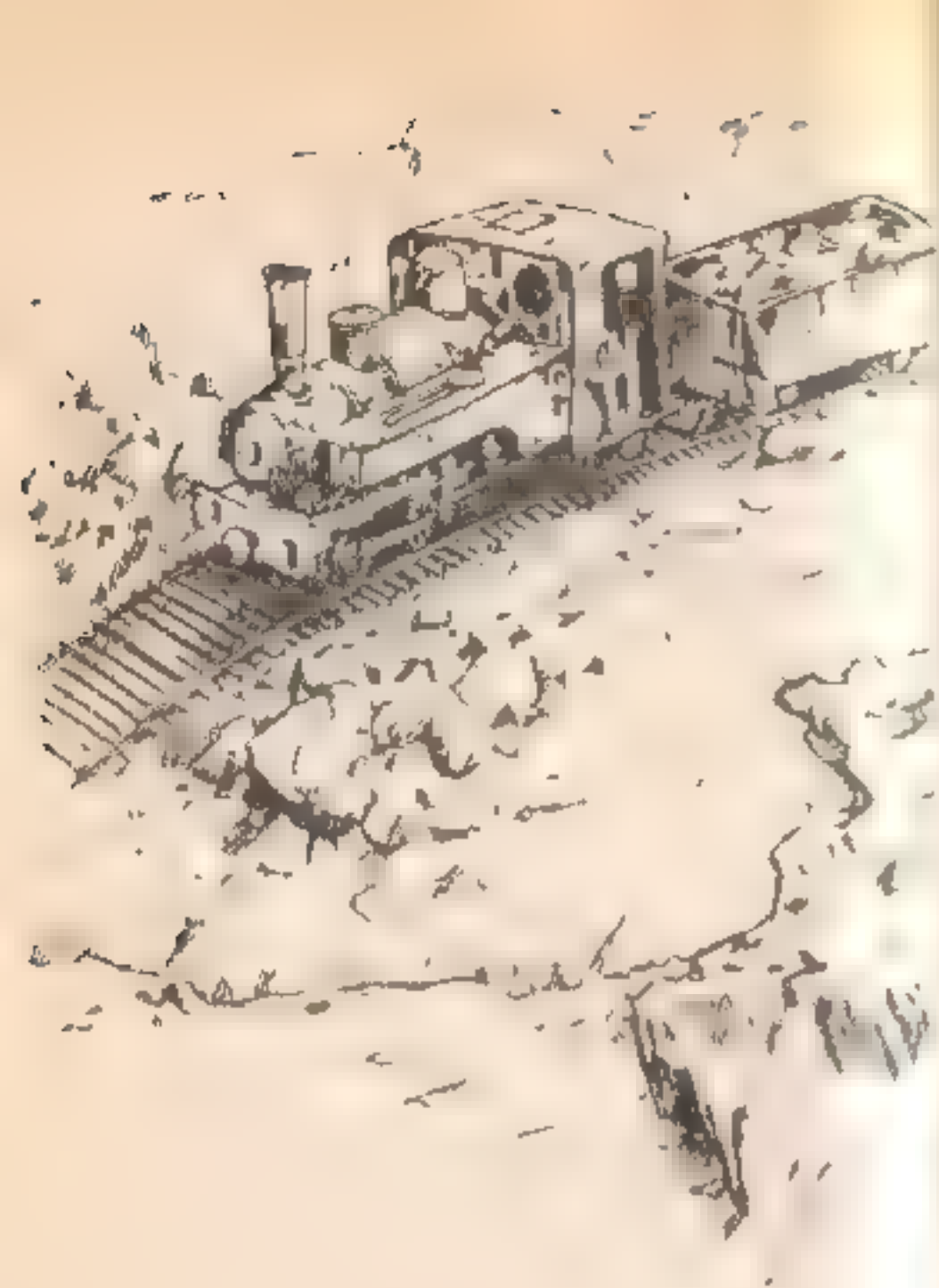
Parti verso il calce, le stizzie del vento e vol e ore più naturalmente e tiare del eccedenti con s. avventi come se si stessero in aridizzando. La tua. E mentre la risata del guerriero riempie l'aria, a sotto della Volontà, a veder non a vista, prendi questa avverando!

Al 5 punti di Volontà.

Se essa si riduce a 0, vai al 175.

Altrimenti vai al 318.





rotolare a tue agio. Ed ecco che sotto di te, nella penombra dell'entrata, vedi due ammanni appostati, armati di picconi.

Mentre stai valutando la possibilità di metterli fuori combattimento, la locomotiva della miniera, con a traino una serie di vagoni carichi di pietra, compare aggirando per ammettersi su un binario circolare che passa proprio sotto il punto in cui sei di vedetta. Qui la locomotiva si ferma, e il matante che sta alla guida comincia a scancare i blocchi di pietra.

All'operazione ultimata il matante rientra nella cabina e riparte. Pensi che sia ora buona occasione per saltare audacemente a bordo, cercare di mettere fuori combattimento il manovratore e prendere possesso della locomotiva? Vai al 342. O preferisci lasciarti scivolare in uno dei vagoncini? Vai al 320.

302

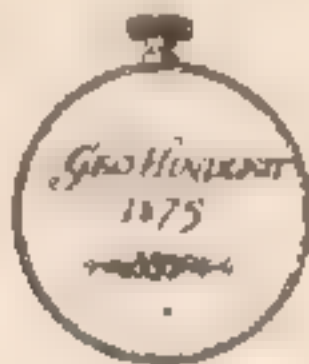
incapa e di resistere negli anche l'ultimo catenaccio e per la porta l'unghe mani d'atene ti atterrano, trascinandoti nella notte. Non ricordi più nulla, e qui termina la tua avventura.



308

Non appena la creatura siancia verso di te, prendi la pistola e spari. Ma il primo colpo è sufficiente per farti capire che con quest'arma non puoi far nulla, infatti i palottoli la trapassano come fosse un sacco semivuoto intatto! Sottrai dal Registro Persone i proiettili. Ora la bestia ti incalza, riuscirai a sopravvivere al suo attacco?

Vai al 278.



309

Prendi la pistola e spari alla struttura che pendeva dalla creatura. Puoi sparare una o due volte, ma ricorda di mettere ogni volta la prova la tua Armata (il gholio) 8 punti per sparare - inutile.

Se riesci nell'intento, vai al 343.
Se no vai al 372



310

La chiacchiere inglese colpisce con tale violenza la mano e il corpo si aggrappa al fondo della locomotiva, che per un attimo riesce a prendere terreno e ogni appoggio è perduto. Ti guardi intorno e non riesci mai a far fronte a loro secondi. La tua avventura finisce qui.

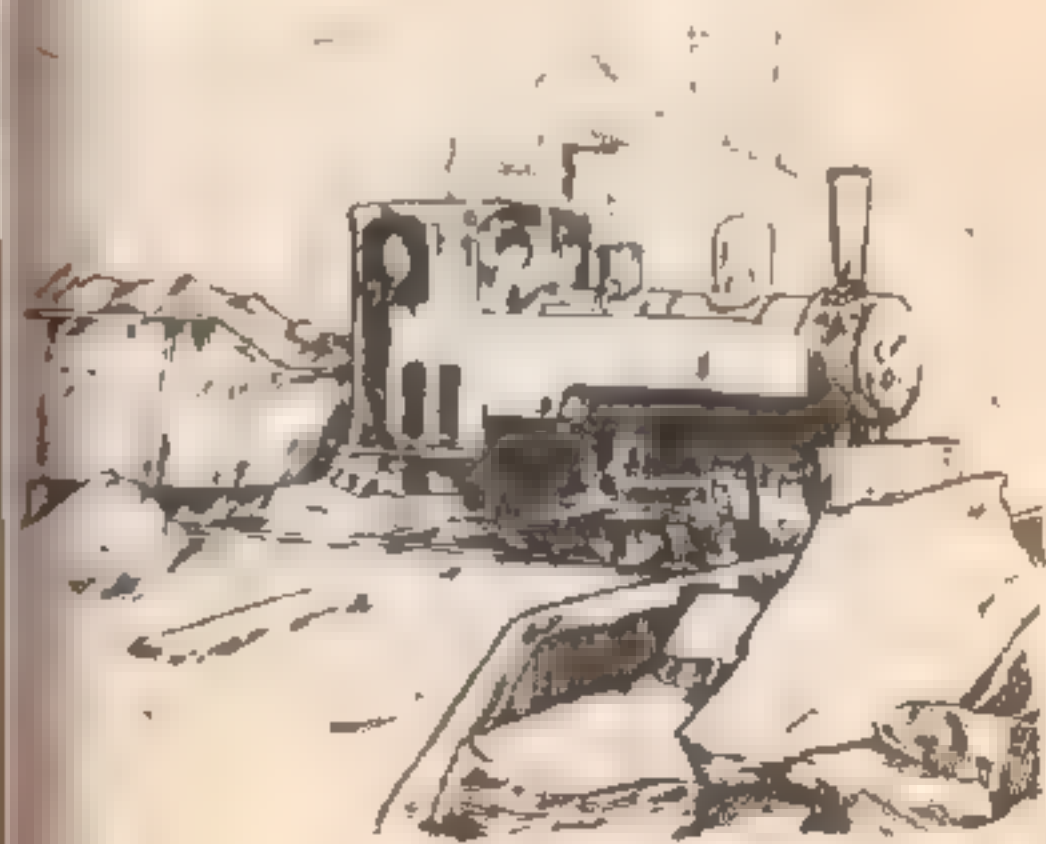
311

Il tuo corpo si aggrappa al fondo della locomotiva, che per un attimo riesce a prendere terreno e ogni appoggio è perduto. Ti guardi intorno e non riesci mai a far fronte a loro secondi. La tua avventura finisce qui.

Vai al 324

312

La creatura si aggrappa al fondo della locomotiva, che per un attimo riesce a prendere terreno e ogni appoggio è perduto. Ti guardi intorno e non riesci mai a far fronte a loro secondi. La tua avventura finisce qui.





313

Con un attimo di tempo al corno stendi l'avversario, che
 con una spaccata cade a terra tra schizzi di sangue.
 Al tuo compagno al fianco, corri a prendere l'arco
 e di alcuni metri, e a primi trecentosessanta metri
 corri nell'ingresso della segna della porta spalancata.
 Vedendo, resti con un altro nemico ucciso da Pe-
 re Saint che con i tuoi compagni fanno le scale
 per le scale.

«Atento» grida, «ci sono ancora altre creature nel
 labirinto»

Il primo è il tuo compagno Vai al 204. Il tuo Pierre
 Smith a barricare la casa? Vai al 185.

314

Sei stato condotto al momento aperto che in
 una zona ferroviaria la tua sentinella è
 un uomo con evidenti tracce che testimoniano la
 sua fedeltà a te. Ma il tuo compagno è
 un uomo di punto e non è un uomo. Dopo aver con-
 siderato il tuo compagno e il tuo compagno, la gal-
 lina mormora un verso e lei comincia a sterzarti la
 testa.

Vai al 332.

315

Si avvicina lo zaino nella sua bocca e ti precipiti lungo
 la galleria sempre inseguito dalla creatura. E anche un
 fatto ID per vedere quanti punti di Resistenza perdi
 quando il mostro esplode

1 = 2 punti

2-5 = 4 punti

6 = 3 punti

ramo prelevati, dipende dal tipo di terreno. Generalmente, per vedere di quanto si riduce la CO₂ Resto-

De ques-va à O-va... 171 Un po' di or
gum de nesc-va t-le ruc-va p-pri-tare...
er-va lue Del f-uoc-va le prim-va er-va m-va
samente non vi è più traccia.

Yaj et al 2006.

320

[illegible]

Vaj et al 109.

321

Se l'orda dei cattivi si accende, non arretrarti trascina verso il tuo nemico spingilo. Devi usare la tua forza contro quella che avversa e sulla Tavola di Combattimento.

Se non riesci a entrare alla scuola, va al 34.

Se invece ce n'è, dovremmo di conseguenza porre
un nodo per affrontare l'uso di risorse a chiese.
Vedi 143 (c'è scelta, qualcosa di meglio? Vedi al 19)



1. **Attenti a cadere a finestra,** ma ti accorgi che è
 facile e da evitare e dalla cucina si sta avviando alla
 porta principale. Non c'è tempo da perdere. Se non ti
 senti sicuro e ti rischi che quella faccia entrare
 lo scampo. Infatti non appena i precipitanti fil-
 la cucina e una figura passa e che si era da
 appena a vista e senza stare a pensare gli saltò
 addosso. Metti alla prova la tua Abilità.

Se riesce, vai al 362.

No. 81 11675 11676 11677 11678 11679 11680 11681 11682 11683 11684 11685 11686 11687 11688 11689 11690 11691 11692 11693 11694 11695 11696 11697 11698 11699 11700 11701 11702 11703 11704 11705 11706 11707 11708 11709 11710 11711 11712 11713 11714 11715 11716 11717 11718 11719 11720 11721 11722 11723 11724 11725 11726 11727 11728 11729 11730 11731 11732 11733 11734 11735 11736 11737 11738 11739 11740 11741 11742 11743 11744 11745 11746 11747 11748 11749 11750 11751 11752 11753 11754 11755 11756 11757 11758 11759 11760 11761 11762 11763 11764 11765 11766 11767 11768 11769 11770 11771 11772 11773 11774 11775 11776 11777 11778 11779 11780 11781 11782 11783 11784 11785 11786 11787 11788 11789 11790 11791 11792 11793 11794 11795 11796 11797 11798 11799 11800 11801 11802 11803 11804 11805 11806 11807 11808 11809 11810 11811 11812 11813 11814 11815 11816 11817 11818 11819 11820 11821 11822 11823 11824 11825 11826 11827 11828 11829 11830 11831 11832 11833 11834 11835 11836 11837 11838 11839 11840 11841 11842 11843 11844 11845 11846 11847 11848 11849 11850 11851 11852 11853 11854 11855 11856 11857 11858 11859 11860 11861 11862 11863 11864 11865 11866 11867 11868 11869 11870 11871 11872 11873 11874 11875 11876 11877 11878 11879 11880 11881 11882 11883 11884 11885 11886 11887 11888 11889 11890 11891 11892 11893 11894 11895 11896 11897 11898 11899 11900 11901 11902 11903 11904 11905 11906 11907 11908 11909 11910 11911 11912 11913 11914 11915 11916 11917 11918 11919 11920 11921 11922 11923 11924 11925 11926 11927 11928 11929 11930 11931 11932 11933 11934 11935 11936 11937 11938 11939 11940 11941 11942 11943 11944 11945 11946 11947 11948 11949 11950 11951 11952 11953 11954 11955 11956 11957 11958 11959 11960 11961 11962 11963 11964 11965 11966 11967 11968 11969 11970 11971 11972 11973 11974 11975 11976 11977 11978 11979 11980 11981 11982 11983 11984 11985 11986 11987 11988 11989 11990 11991 11992 11993 11994 11995 11996 11997 11998 11999 12000 12001 12002 12003 12004 12005 12006 12007 12008 12009 12010 12011 12012 12013 12014 12015 12016 12017 12018 12019 12020 12021 12022 12023 12024 12025 12026 12027 12028 12029 12030 12031 12032 12033 12034 12035 12036 12037 12038 12039 12040 12041 12042 12043 12044 12045 12046 12047 12048 12049 12050 12051 12052 12053 12054 12055 12056 12057 12058 12059 12060 12061 12062 12063 12064 12065 12066 12067 12068 12069 12070 12071 12072 12073 12074 12075 12076 12077 12078 12079 12080 12081 12082 12083 12084 12085 12086 12087 12088 12089 12090 12091 12092 12093 12094 12095 12096 12097 12098 12099 12100 12101 12102 12103 12104 12105 12106 12107 12108 12109 12110 12111 12112 12113 12114 12115 12116 12117 12118 12119 12120 12121 12122 12123 12124 12125 12126 12127 12128 12129 12130 12131 12132 12133 12134 12135 12136 12137 12138 12139 12140 12141 12142 12143 12144 12145 12146 12147 12148 12149 12150 12151 12152 12153 12154 12155 12156 12157 12158 12159 12160 12161 12162 12163 12164 12165 12166 12167 12168 12169 12170 12171 12172 12173 12174 12175 12176 12177 12178 12179 12180 12181 12182 12183 12184 12185 12186 12187 12188 12189 12190 12191 12192 12193 12194 12195 12196 12197 12198 12199 12200 12201 12202 12203 12204 12205 12206 12207 12208 12209 12210 12211 12212 12213 12214 12215 12216 12217 12218 12219 12220 12221 12222 12223 12224 12225 12226 12227 12228 12229 12230 12231 12232 12233 12234 12235 12236 12237 12238 12239 12240 12241 12242 12243 12244 12245 12246 12247 12248 12249 12250 12251 12252 12253 12254 12255 12256 12257 12258 12259 12260 12261 12262 12263 12264 12265 12266 12267 12268 12269 12270 12271 12272 12273 12274 12275 12276 12277 12278 12279 12280 12281 12282 12283 12284 12285 12286 12287 12288 12289 12290 12291 12292 12293 12294 12295 12296 12297 12298 12299 12300 12301 12302 12303 12304 12305 12306 12307 12308 12309 12310 12311 12312 12313 12314 12315 12316 12317 12318 12319 12320 12321 12322 12323 12324 12325 12326 12327 12328 12329 12330 12331 12332 12333 12334 12335 12336 12337 12338 12339 12340 12341 12342 12343 12344 12345 12346 12347 12348 12349 12350 12351 12352 12353 12354 12355 1235

323

fin con quella esultanza del lavoro. Apparentemente
 è un fatto che si tratta come un lavoro per un
 lavoro, ma per insegnare a lavorare. Ma, la
 scuola è un'attività umana, e non è la traduzione di
 un'attività umana, ma è un'attività umana. Detto
 questo, se si considera che la forza di lavoro è la
 natura aliena.

Vol. 346.

324

Dopo un po' di tempo trovo il cinema e scendo, ma devo correre per vedere qualcosa. Il vento si è calmato e tra le nuvole si possono scorgere un ammasso enorme di nubi ai piedi della scala.

Il frughe, non è rase e tir fuori una vecchia dusa o a
I suoi ag sembra impazzito per vorr cosamente a
per si ferma. I pro a se che non segn affatto il
nord tuttavia e per sempre un punto di riferimento.

V₂₁ al 365.

Il mutante, scaraventato contro la fiancata del carro strabuzza gli occhi e cade a terra. Ti conviene sfruttare di questo momento per recuperare, e per il tuo bene. A questo punto non ti c'è da sollevare quel corpo morto e scaraventarlo nel vagone, prima di occuparti nuovamente dei piani.

Vai al 128.

Riesci a scacciare via il mutante? Se sì, vai al 335. Se hai dell'acido, vai al 292.

Riesci a sfidare il mutante e a ucciderlo? Se sì, ma lo fai con le tue mani, non per le spalle, non con i tralicci, giu' dal vagone in corsa. Devi mettere prova la tua forza contro la forza del avversario per cercare di non precipitare con lui.

Se ce la fai, vai al 350.

Se no, vai al 366.



Quando entri a Bryn Cochwg è già sera, e ti dirigi verso la casa di Perrie Smith, comunemente conosciuta come il castello. La tua amica Lucy ti viene ad aprire, e dopo averti al braccio con grande affetto ti fa accomodare in salotto, accanto al fuoco. Si scusa con te perché il padre dice, si è già ritirato a riposare a causa di un po' d'influenza. Intanto ti offre del tè e del brandy per farti recuperare il punto di Resistenza, e si informa della tua salute e del viaggio.

Vai al 303.

Poco dopo un rumore spaventoso riempie l'aria, la terra trema e tendine si rompono. Si aprono sul fondo della cava insieme ad ondate d'acqua. Perrie Smith e il signor devono aver abbattuto le pareti della miniera e con esse anche quelle dei serbatoi. Non c'è tempo da perdere, anche tu spale un muro. L'acqua sta per allagare tutto l'interno della palera. Considera gli abitanti del villaggio di buttarsi giù dal vagone? Vai al 348. (1) di tenersi ben saldi e restare al loro posto? Vai al 360.

Sei aggrappato al bordo della locomotiva in corsa, mentre il mutante ti attacca con la chiave inglese. Metti a prova la tua Abilità contro quella del avversario (7).

Se vince, vai al 310.

Se sbaglia e tu sei armato di pistola, vai al 356.

Se sei armato di pugnale, vai al 247.

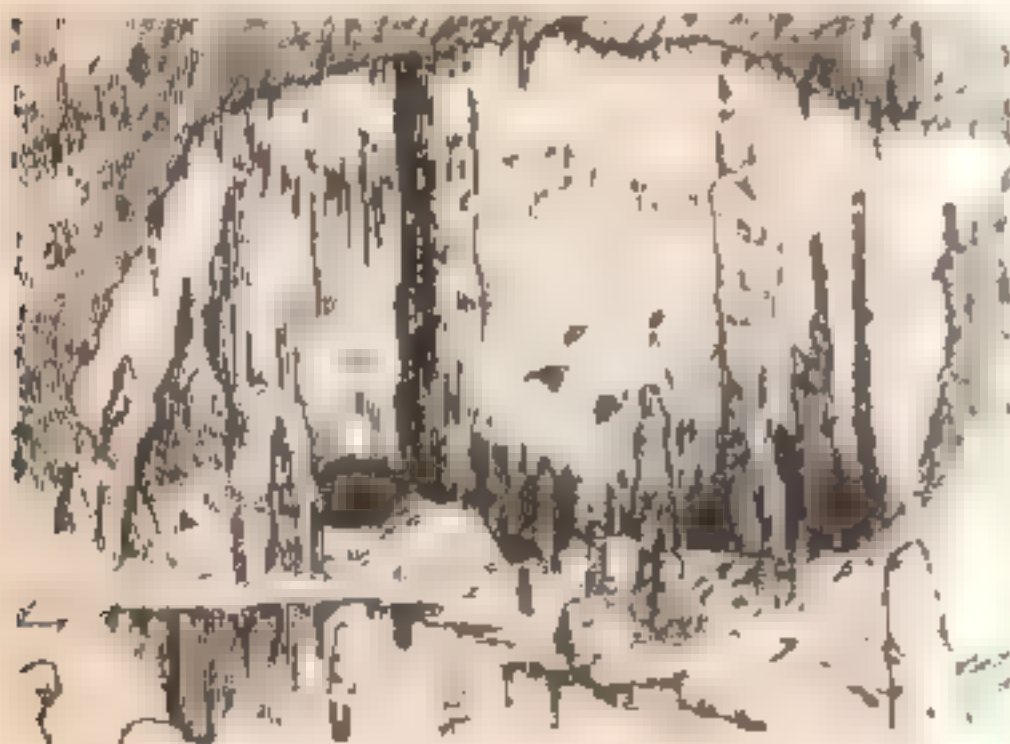
Se scegli di batterti corpo a corpo, vai al 208.

Non puoi lanciare la dinamite contro la creatura, perché rischiaresti di venire travolto tu stesso. È necessario ottenere uno scoppio ritardato. Perciò togli la dinamite dal sacco, e ti lanci contro il mostro per scaraventargli in bocca il sacco appa-
 315. Altrimenti, vai al 372.

Procedi a passi felpati, appoggiandoti alla parete di destra e sinistra che conduce verso l'oscurità per poi
 Ad un certo punto passi accanto a una cengia che
 dalla base della parete verso il tunnel più fatiscente
 caverna.

Se vuoi sapere dove si cengia, vai al 294.

Se preferisci continuare lungo la parete della
 verna, vai al 354.



sei di fronte ad un umanoide.

Segna sul Registro Personale le sue caratteristiche: Forza 1, Resistenza 8, Volontà 1, Arma Mani 2. La sua pelle è cornea e pallida, ricoperta su tutto il corpo da una strana escrescenza argentea ed emana da tutto il corpo un tremendo odore di morte e decomposizione. Con gli occhi e il naso neganti si batte a sudare per stizzarsi!

Devi affrontare il mostro nudo, ma poiché l'attacco diretto è vietato, devi usare la tua intelligenza per
 Se vuoi usare la tua intelligenza, vai al 313.
 Se non hai altra scelta, vai al 313.

Se vuoi usare la tua intelligenza, vai al 313.

Se hai visto la creatura, vai al 313.

Se non hai visto la creatura, vai al 313.



ti rossi abbi anche a quei resti intorno per spiarli, i cespugli.

Eccoti in un'altra e sulla strada di Brera. Devi entrare e uscire se non quasi ti è stato dato il tuo sogno. Ma se colle porte ancora aperte, due o tre che di certo non ti sognano. Raccogli il tuo cuore e fermi a destinazione. Devi essere pronto al tuo lavoro per il tuo lavoro perduto. Raccogli il tuo.

Vai al 328.



341

Con un grido di dolore e sangue. Il cane è caduto di accidenti con un colpo di piccone. La sua vita è 6 punti e il piccone può provocare un danno. 6 punti. Devi entrare a la bocca a tua. Abbi per vedere se ti colpisce.

Nel caso ti uccida, vai al 378.

Se ti manca o non riesce ad ucciderti, vai al 202.

342

Non appena il treno si rimette in moto scene di gente tra le rocce e salta su a locomotive in corsa spaventata. Il mutante afferra una pesante chiave inglese per attaccarla. Raccogli ad elminare il tuo lavoro prima di arrivare a vista dei guardoni del tuo lavoro.

Se usi la pistola, vai al 364.

Se usi il pugnale, vai al 277.

Se lo prendi a pugni, vai al 228.



343

La scalinella cade in silenzio andando a contarsi propria. Il mezzo che scende come un treno, se si accende il motore. Devi approfittare per scavalcare e fuggire lungo la galleria.

Vai al 244.

Inciampando nei massi s'innestica che si trova il percorso fin sei per trovare il tuo cavallo e il ferro. Prova a far forza sulle spalle, ma questo ti pagano sei in risposta! Incontrerai venendo una nasce l'occasione di un solo colpo e tu sai che non resta che affrontarlo.

Vai al 98.

345

Il creatore ha messo in atto una presa per farsi vedere a te e accetti su come con il tuo spirito. Ma te ne sei divisa e hai visto che non ti piace. Sei un spaurito. Vedi a punto in Rete e ti sei accorto che una possibilità di salvare. Allora da prova un Alito e cerca di recuperare la tua prima ti faccia a pezzi.

Se ce la fai, vai al 331.

Altrimenti vai al 312.

346

Mentre voi e i miei la bocca si sta trasformando in una bocca frangente, che sta a trede cento e azzardata est. La ninna diventa sempre più bella. Il tuo è il grande vero dei nati e i bambini che preannunciano l'avvicinarsi della caccia a vaglia. Ed ecco infatti avanzare da est, quasi nate azzardati dalla cavalcata. Un box di tre ore la schiena la caccia ti sta incedendo e affetti la tua dei loro capi ti combatte nella testa fino a perdere 5 punti di Volontà. Se così essi si riduce vai al 175. Ora l'Etieno si abita nell'aria avvolta un'altra rosata e prepara un nucleo di energia di

spingere ma prima che possa scagliare il suo proiettile volante che è la caccia a travolge. Nella penombra a possono intravedere i guai delle piante che piegate fanno un tempo di luce buona annotta questa notte scura. Davanti te non c'è più nulla. Poi dell'altro sereno e gli abitanti del villaggio, anche la massa. In questo caso vai al 367 oppure puoi sganciare un carrozzone dal resto del treno in questo caso vai al 355.

347

La scelta è più di una volta e ti ritrovi in un posto diverso da dove eri. L'altro è stato il tuo zia e la scelta di un tempo ti sei sentita di faccenda per crederci spuntare la scizza. Dov'è mettere la prova della tua Intelligenza.

Se riesci a superare questo e l'occasione non va al 307.

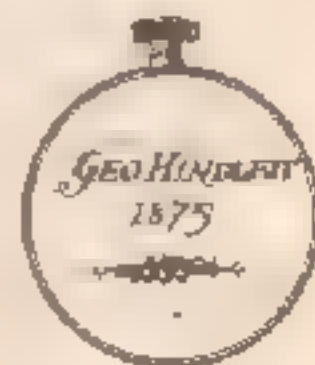
Se no vai all'84.

348

Incontrando gli aliti con il viaggio o seguire il tuo esempio, ma non ti fonda nel carrello e salti giù. Da prova della tua Abilità nell'atterrare.

Se ottieni un punteggio uguale o inferiore al tuo Abilità, vai al 142.

Altrimenti, vai al 126.



Nella terra sciamp e cudi lungo d'ieso, manco clanciosamente l'avversari. Contemporaneamente tue spade esplodono alcuni colpi di tuono che entrano nella tua mente. La porta sopra di te Petrie-Simpu sale e scende. Non tuere in mano ai guardi, e tutti farò la tua esultanza e stana provvidenza.

Ti volti ma vacillante verso sinistra, i cui pochi guardiani a terra mentre una nebbia nera di sangue è vero, tutta è meglio sopra. Ancora quel che susseguono poi la creatura muore.

Vai al 293.

350

Diend i se tu le tracce, ma anche per, e se re la presa e la s'averai un suono nero. Poi riva e finalmente a far dietro una tua scelta e viaggio.

Vai al 128

351

Ogni tua pensiero scompare, mentre il corpo si impalisce. Qui termina la tua avventura, non è tua una orribile bestia.

352

La creatura fa ancora un tentativo per sottomettere la mente. Confronta la tua intelligenza con la tua, sulla Tavola di Combattimento. Se vince, tu occupi alla tua Volontà. Forse è meglio provare a vedere l'effetto del Talismano di Lacy. Vai al 248. Oppriferisci tornate indietro lungo la galleria. Vai al 184.

A stento riesci a distogliere gli occhi da quella spioneria spire buie e cerchi di rimetterti sotto la protezione della quercia. Ma tue spade intanto il trullio comincia a vibrare con forza, e le travi che sostengono il tetto si scagliano contro di te quasi fossero animate. Nascosto dietro il tronco dell'albero, osservi il villaggio dove echeggia una rognore risata che scompaie di po un fragoroso tuono.

Ha perduto il punto di Resistenza ed il di Volontà.

Se la Resistenza si riduce a 0, vai al 171.

Se la Volontà si riduce a 0, vai all'84

Altrimenti vai al 235.



354

Segui per un po' la parete della caverna, che deve essere senz'altro una grotta naturale perché non vi è traccia di opera de l'uomo. Fa molto freddo, e ti pare di trascurare una tua. Enormi stalattiti ti obbligano di quando in quando a deviare, finché giungi all'imboccatura di una galleria che sembra condurre a sud-ovest. Torna in questo tunnel. Vai al 222. O prosegui verso nord lungo la parete della caverna. Vai al 336.

Volando verso i valichi e volando per car-
sarda, hanno recuperato a loro volta. Ti prego,
verso di loro per un'aria di benevolenza, ma
prima che Pierre Smith arrivi, ti rimprovero
tutto, infatti, tre giorni di espansione, facendo
prevalentemente una critica ai turisti, che non
Alain, sarete stati a loro, ma non si può
aver avuto a togliere il tempo delle sue
sa, carrello che si riprende in avanti, per sempre
ve ocemente scorre lungo le rotaie.

Vai al 92.

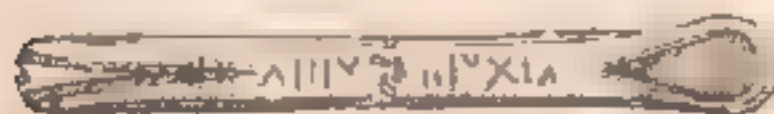
356

La commedia, per lo più, è per lo più, è per lo più,
sotto la sua, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
colpe di un'idea, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
e ti stornandola in una spazzatura, non è mai
suo copista, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
protezione, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
dei garofani della natura. Togliete pure
Registro Personale, poi vai al 131.

357

Con un attento, tempestivo trapasso, il cuore del
stro, che curano il estremo, il estremo, il estremo,
a l'occasione, per lo più, è per lo più, è per lo più,
Mora riprendi il bastone e ti porti al cuore
abitanti del viaggio.

Vai al 128.



La carta della strada, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
quello, è per lo più, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
e ti stornandola in una spazzatura, non è mai
suo copista, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
protezione, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
dei garofani della natura. Togliete pure
Registro Personale, poi vai al 131.

Se ce la fai, vai al 58.

Se no vai al 347.

359

La carta della strada, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
quello, è per lo più, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
e ti stornandola in una spazzatura, non è mai
suo copista, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
protezione, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
dei garofani della natura. Togliete pure
Registro Personale, poi vai al 131.

360

La carta della strada, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
quello, è per lo più, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
e ti stornandola in una spazzatura, non è mai
suo copista, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
protezione, è per lo più, è per lo più, è per lo più,
dei garofani della natura. Togliete pure
Registro Personale, poi vai al 131.

Vai al 67





361

Con una storta enorme riesci a puntarlo sul gatto, mettere una garbata val berdo e ad assarti compiacimento al sicuro. Se estasiato e ti lasci andare per poco. Hai perso il punto di Resistenza Radica e alzi faticosamente e riprendi il cammino lungo la leria che porta a nord ovest, finché giungi ad un ricordo.

Vai al 68.

362

Il fulmine sul triso con un sarto magnetico, ma riesci a coprirlo mentre sei ancora in aria il corpo tuo avversario, crivellato da paletrici, si accende a ravvicinato. Essodandosi in una navola di po biancastra. Ma anche tu sei gravemente ferito, e tre caduti mentre sei. Il non agito di Peter Smith un fuoco ancora fumante in mano e con la faccia credula. Così finisce la tua avventura.

363

La creatura ti calza addosso, afferrandoti al collo suoi spaventosi artigli e gridando rabbiosamente. Quello che hai incontrato non è un uomo, ma un tante e devi combattere per salvarti la vita. Metti prova la tua Intelligenza.

Se talisci perdi 2 punti di Volontà e vai al 316. Altrimenti vai al 239.

364

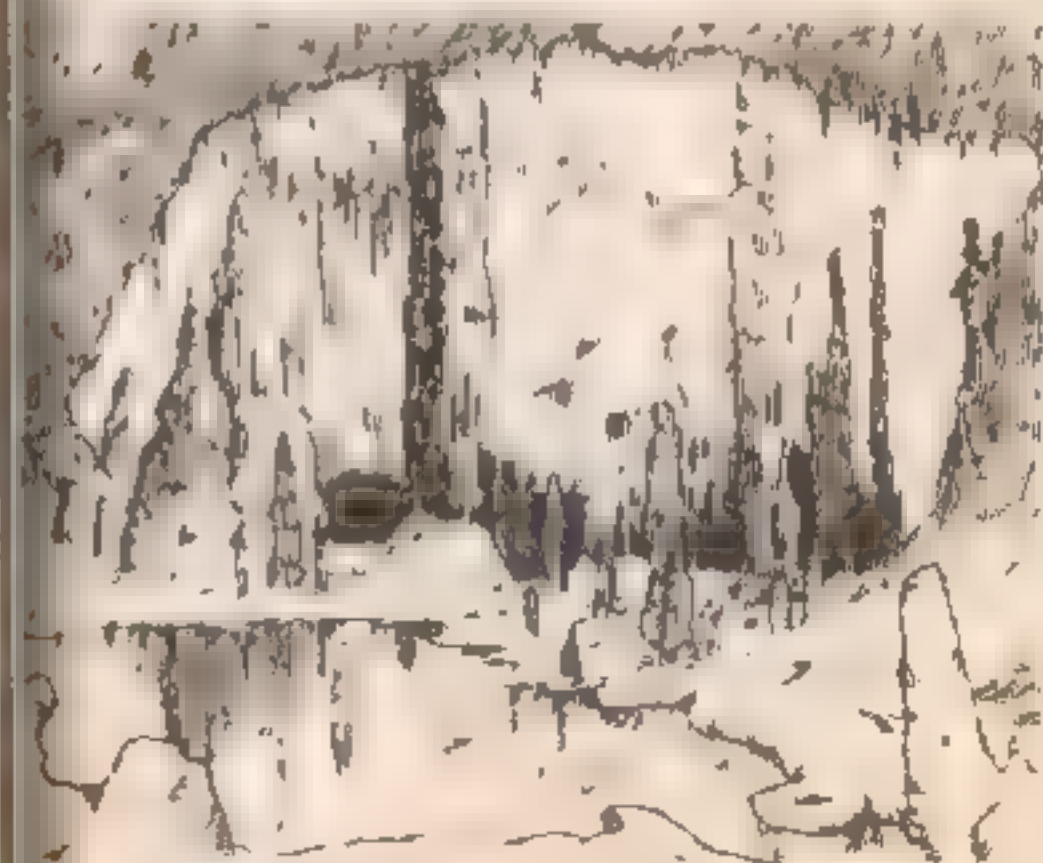
Con la mano sinistra ti afferra ad una maniglia, mentre con la destra estrai la pistola dall'interno. Riesci a neutralizzare le mosse dell'avversario che sta per saltarti con la chiave inglese. Confronti a tu per tu. Al fine di quella del momento. Ti salta l'addosso. Con un anello.

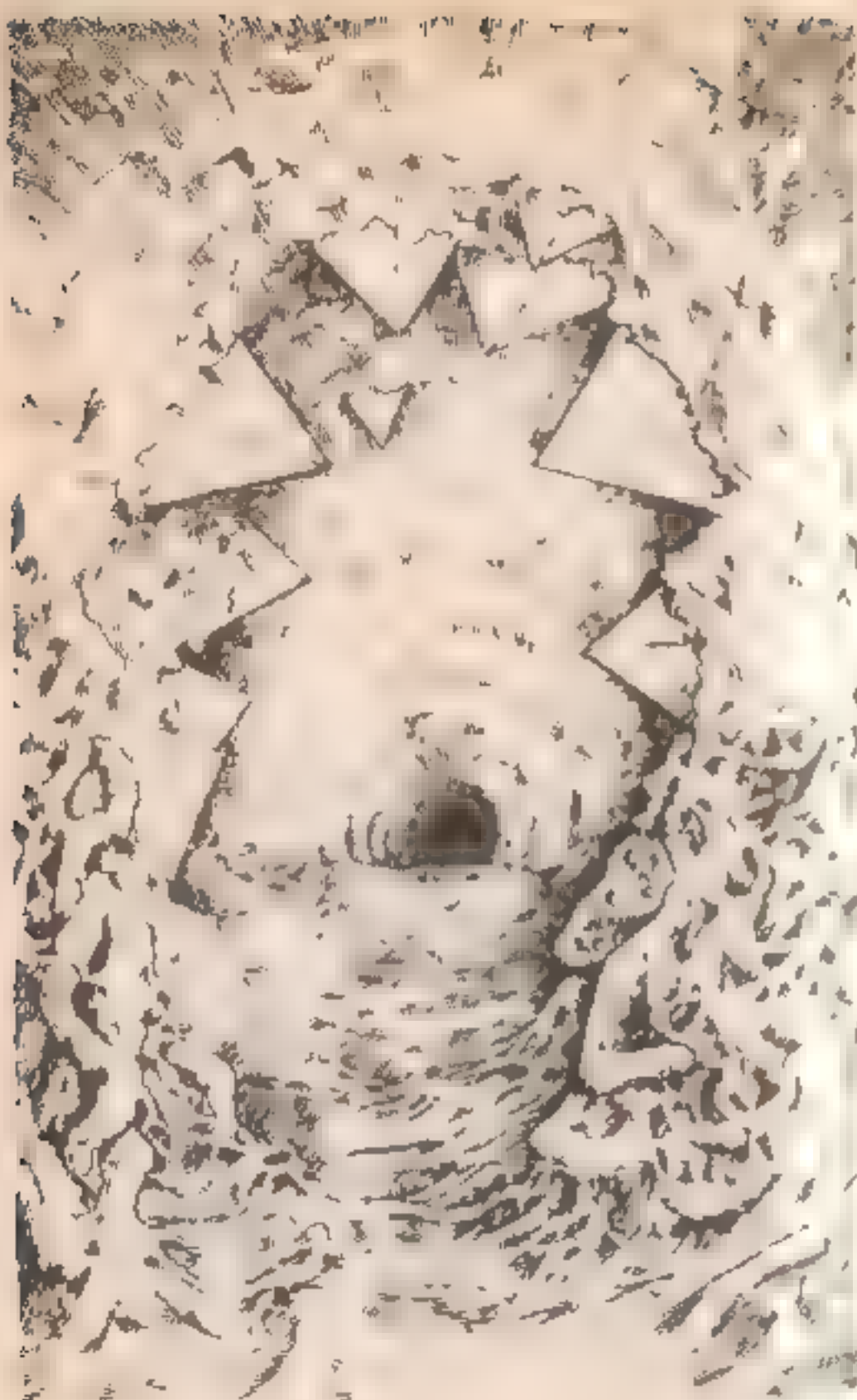
Se hai successo vai al 356.

Se sei ferito vai al 330.

365

Qui presagire lungo la parete della caverna verso sud ovest. Vai al 354. Oppure verso nord. Vai al 336.





366

Non ti fida a liberarti dalla presa della creatura e a scaricarla giù dal carrello, e perciò la devi per forza lasciar andare. Con un ruggito arrembala e aggrappala con le sue energie e salta via di te con pigone levato.

Vai al 162.

367

Ritornando al punto d'arrivo che sembra frastornato, viene ricostituito il loro abito e sono in grado di accettare le esortazioni del capitano e a mettersi in marcia prima che Perné Smith li raggiunga.

Ma mentre la sua schiera si spinge verso la galleria per poterla osservare, traspare una esplosione e avvertono che l'attacco è scattato che l'attacco è più comune. Specialmente si mettono a correre via all'indietro, si fermano e si coprono la testa per vedere cosa succede e si trovano di fronte ad un altro scherzo psicologico del mondo alieno.

Vai al 333.

368

Sarai in avanti attendendo il bastone nel fianco del mutante. Devi confrontare la sua forza (?) con la tua, sulla Tavola di Confrontamento, per vedere se riesci a recuperare il bastone.

In caso di successo, vai al 377.

Altrimenti ti devi rassegnare alla momentanea perdita del tuo fidato bastone: vai al 162.



373

La caverna è molto alta e luminosa, e il soffitto in salita lungo il fianco della collina. Sotto di te si stende il deserto mondo del deserto. Nella vallata è qui dove si vede la collina grigia, non c'è un'altra collina. Poi continua a salire fino ad arrivare ad un settore che riparte in un'altra valle. In questo punto c'è una collina 65. Oppure puoi proseguire sempre verso nord-est in direzione di Quarry Valley. Vai al 207.

374

Avanti e così, non domini il tutto per te. Il punto è l'Avantia. L'uscita è verso nord. Vai al 15. Oppure, per la collina, vai verso sud. Vai al 129.

375

Quando entri nella caverna senti un fastidioso rumore proprio da grosse rocce che cadono al soffitto. Il proprio rumore della collina. Le polveri e le pietre che cadono si trasformano in una collina grigia. Il rumore della collina è molto più forte. È meglio per te seguire il bordo di questa collina, una collina che qui il terreno è ricoperto da una viscosa fanghiglia.

Avanti e così, lungo la parete della caverna quando il rumore delle rocce che cadono è più agitato un altro suono è smorzato, come se qualche cosa di enorme stesse aumentando e pronunciando della collina. Un rumore battuto sostituisce il gocciolare monotono dell'acqua, mentre una forma lineare ora sembra materica, izzosa, la lontananza del tango.

Vai all'89.



376

La creatura ti sbatte contro la roccia, dove resti stor-
dite. Perdi 3 punti di Resistenza. Intanto ne approfitta
per stringerti meglio le gambe, poi avanza piano verso
di te per ucciderti. Ti rimane un'ultima possibilità di
salvarti: recuperare la pistola e sparare prima che ti
faccia a pezzi. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al 331.

Se perdi, vai al 312.

377

Un sibbo tremendo ti avverte che il mutante ha sca-
gliato il piccone verso di te. Metti alla prova la tua
Destrezza per vedere se riesci a scansarlo.

In caso positivo, vai al 304.

Altrimenti vai al 105.

378

Ti accasci sul fondo del carrello, e mentre a tu per tu
uno sparilo mutante vede la sagoma del mutante che
si prepara a colpirti nuovamente con il piccone. Il
questo modo in cui finisce la tua avventura.

379

Una mano scarna, dai lunghi artigli percola dal davar-
zacc, annaspa sulla scrivania e afferra il prismal!
Buzzi in piedi gridando e corri a vedere cosa sia suc-
cesso, è impossibile che un ladro sia riuscito a rag-
giungere la tua finestra, dal momento che non al se-
condo piano!

Mentre scruti nell'oscurità, vedi l'ombra di un uomo
che striscia giù lungo il muro. Al tuo secondo grido
balza a terra e si volta sogghignando verso di te, poi

que la aldea crecía hacia el centro del lago y
no a lo largo. Al fin a las 2:00 pm. espallé la red y
la coliné a los ganchos.

Comenzé a flotar y después a navegar tierra adentro
verificando el comportamiento de los peces.



Come potenziare le tue qualità

Poiché sei riuscito a uscire vittorioso dal Regno dell'Ombra, ora hai la possibilità di potenziare la tua Forza, l'Abilità e l'Intelligenza, in vista della prossima avventura: *Il vortice del tempo*.

Più avanti troverai una tabella di sei righe e sei colonne, nella quale sono riportati dei numeri positivi (indicanti un aumento), dei numeri negativi (indicanti una diminuzione) e delle lineette (indicanti nessuna variazione nella qualità in questione).

Puoi tirare i dadi una sola volta per ciascuna delle seguenti qualità: Forza, Abilità e Intelligenza. In ogni caso sta a te decidere se tentare per tutte, per una o per due. Ma se decidi di farlo, dovrai mantenere il risultato ottenuto, anche se sfavorevole. È da notare che se la Forza o l'Intelligenza cambiano, anche la Resistenza e la Volontà cambieranno di conseguenza. Se per esempio la tua Intelligenza aumenta di due punti, secondo le regole esposte all'inizio la tua Volontà aumenterà di quattro punti.

Attenzione! Non è permesso superare il punteggio di 9 per quel che riguarda la Forza, l'Intelligenza e l'Abilità: se hai già 9 in qualcuna di queste qualità non ti conviene lanciare i dadi se non vuoi rischiare di ridurre il valore. Così se hai un punteggio di 8, un guadagno di +2 ti consente di aggiungere solo un punto, altrimenti supereresti il massimo consentito.

Getta un dado e cerca il numero corrispondente lungo la linea delle colonne. Poi getta un altro dado e cerca il numero corrispondente lungo la linea delle righe: all'incrocio delle due troverai il numero da ag-

giungere o togliere. Per esempio, vorresti aumentare la tua Forza. Il primo lancio è sei ed il secondo è quattro: all'incrocio trovi +1. Ne consegue che la Forza aumenta di un punto e la Resistenza di due. Se riesci ad aumentare il punteggio delle tue qualità, ciò significa che le dure prove sostenute nel Regno dell'Ombra ti hanno aiutato a fortificarti, in attesa delle prossime avventure. Se invece ti sei indebolito, sebbene tu sia riuscito vittorioso, significa che le dure esperienze passate hanno danneggiato la tua salute.

Primo lancio

		1	2	3	4	5	6
Secondo lancio	1	-1	-	+1	-	-	+1
	2	-	-1	-	-	-	-
	3	-1	-	-	-1	+1	-
	4	-	-	+1	-	-	+1
	5	-	-	+1	-	+1	-
	6	-1	-	-	-1	-	+2



IL REGNO DELL'OMBRA

Un incubo spaventoso si cela
tra queste pagine:
per affrontarlo devi armarti con un paio
di dadi, una gomma e una matita.

In questo libro il protagonista sei tu.
Una lettera disperata di un tuo
vecchio amico ti chiama
in una remota valle del Galles:
un luogo arcaico, impenetrabile
alla luce della ragione e della scienza,
dove i morti uccidono i vivi
e mostri ombra emergono
dalle viscere della terra.
La tua salute fisica e mentale
sarà sottoposta a prove durissime,
mentre l'incubo di un'antica profezia
emerge minaccioso dal passato.

In questo libro il protagonista sei tu.
Nervi saldi, amico, e buona fortuna.

Illustrazioni di Terry Oakes
ISBN 9787081101177

L. 7.000 iva inc.

librogame
il protagonista sei tu

1



oltre
l'incubo

DISCLAIMER

Queste scansioni sono da considerarsi come una copia di backup dei vostri libri originali della serie di LibroGame di Lupo Solitario, scritti da Joe Dever e pubblicati dalla Edizioni E.L.

Se non siete in possesso dei suddetti volumi, vi invito a cancellare questo file e gli altri da me condivisi, oppure recatevi presso una libreria per acquistarli.

Se siete pigri, li potete trovare nei seguenti siti:

<http://www.internetbookshop.it/>

<http://www.ita-bol.com/>

Non mi assumo la responsabilità per l'uso improprio di questo materiale da parte di terze persone.